MEGAZIN

Magic Carpet

Warcraft
Dragon Lore
Kyrandia 3

Wingman Extreme
Infos '94 in Miss Infos
Test dostopnih tiskalnikov, 2. del

Ustanovitelj in založnik
Pradena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Odgovorni urednik
Boštjan Troha

Glavni urednik
Andrej Klemenc

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Miha Amon
Karmen Cokl
Dalibor M. Jovanovic
Rok Kočar
Aleš Petric
Primož Skerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovalec

Marketing
Aleš Petrič
tel. (061) 133 51 21

Naročnine in prodaja
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 23

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 21
faks (061) 132 62 12
BBS (061) 133 23 14

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993 št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2045

KAZALO

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

Kratke napovedi 3
Cheat Motel 29
SOS register 29
Lestvica 32
Nagradna igra 32

IGRA MESECA

Magic Carpet 10

Magic Carpet je igra za vse, ki hočejo videti, kakšen bo zabavni softver v prihodnosti, za vse cyberpunkerje, ki radi surfajo po grebenih navideznih svetov, in za vse, ki so jim tridimenzionalne računalniško generirane pokrajine predstavljale vrhunec video iger. Gladko pomikanje čez hribe in doline, morje detajlov in trdnjave, ki se pogonjajo iz morja, bodo zadovoljili vsakega sladokusca. In zgodbo za tiste, ki radi ustvarjajo in uničujejo svetove, s ščepcem volje do moči in z bljuvanjem ognjenih krogel na vse, kar se premika.

OPISI IGER

5th Fleet 12
Alien Breed: Tower Assault 13
All new Worlds of Lemmings 12
Cannon Fodder 2 9
Cyclemania 10
Dawn Patrol 15
Dragon Lore 19
Earthworm Jim 31
Fighter Wing 17
Football Glory 8
Frankenstein 8
Inferno 22
Kryandia 3: Malcom's Revenge 26
Maximum Carnage 30
Menzoberranzan 20
Panzer General 16
Power Drive 17
Retribution 11
Rise of the Robots 23
Sonic and Knuckles 31
The Jungle Book 30
The Lion King 27
Transport Tycoon 14
Zeewolf 21
Warcraft: Humans and Orcs 18

REŠITVE

Dreamweb 25
Ishar 3 28
Universe 24

RESNI DEL

Binarno deponija 47
Infos 94 35
Joystick Wingman Extreme 43
Kako deluje? (5) 48
Letno kazalo 33
Miss Infos 94 38
MS Encarta 95 43
Šola BBS za začetnike (1) 44
Šola OS/2 za začetnike (3) 45
Test dostopnih tiskalnikov (2) 40

NAPOVEDI

Pripravili: Andrej Bohinc, Rok Kodar in Jaka Terpinc

Dungeon Master 2

Igro Dungeon Master verjetno poznate vsi, če ne pa o njeni slavi povprašajte starejše brate. Dolgih sedem let je preteklo, odkar je mrzlica prvič udarila tod. Medtem se je zamenjala valuta, država, vsaj tri špice

pred dnevnikom in kar je bistveno, računalniki so se precej pobratili, čeprav dobri stari ST tudi tebi vse spoštovanje. DM2 bo vsekakor odseval sedem let hardverskega napredka, način razmišljanja pa ostaja isti, kar poleg pestre grafike, zanimivih labirintov in premetenih pošasti obljublja nespremenjena ekipa ustvarjalcev. Igro za PC bo izdala hiša Interplay in če bo po sreči, jo bodo na policah našli že decemberski dobrotniki.

Soccer Superstars

Kupci nogometnih simulacij so zagotovo dobre stranke, drugače le-te ne bi kar deževale in deževujejo vedno bolj. SSI nam obljublja vrsto futbolerskih akcij

vse skupaj začinjeno z dvaintridesetimi čisto pravimi ekipami in čisto pravimi igralci, ki so jim pripisali (menda) čisto resnične sposobnosti obvladovanja žoge. Za CD32 in PC CD še tega meseca.

Rally Championship

Pred časom napovedani Power Drive ima za hrbtom resnega konkurenta. Microidsov PC je prav tako simulacija, ki dogajanje prikazuje iz zraka, prav tako bomo dirkali po snegu, blatu, pesku, dežju, megli in še kje. Da se s prigaranim cvenkom ne bomo kupovali piva in krofov, temveč vse, kar spada k našem napredku v tem športu, je menda jasno. Šest bolidov, v katerih bomo skupaj s kopilotom drveli zmagam na proti,

se bo raztezalo od najšibkejšega Peugeota 205 do Porscheja.

The Big Red Adventure

Tako kot so Sovjeti dolgo tovali čez zahod ter govorili o gnilem kapitalizmu, so tudi onkraj luže govorili o zaplankanem rdečem sistemu, polnem laži in podtikanj. Celo perestrojka in prvi McDonalds sredi Moskve ne moreta zbrisati trdno zasidranih Lenina,

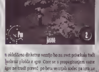
Stalina in ostalih komunistov. Stvari so se v zadnjem času bistveno spremenile, a s sedanjim stanjem niso zadovoljni prej vladajoči. Tako se bo začela igra, v kateri bo na vaša pleča postavljeno branjenje demokracije pred hudobnimi "rdečimi".

Nova avantura, ki jo Core Design propagira kot naslednico LucasArtsove umetnije Sam & Max hit the Road, bo na vaših računalnikih stekla celo v SVGA ločljivosti. Sicer pa boste humoristično pustolovščino lahko igrali s tremi liki, z vsakim v svojem poglavju (to pa spominja na Lucasov Day of the Tentacle), vsak osebek pa se bo moral mimogrede ubadati še s svojimi problemi. Žal jim boste lahko na pomoč priskočili šele po novem letu.

The Scotish Open - Virtual Golf

Core Designovi programerji že pospešeno obdelujejo zadnje podrobnosti z najbolj znanih škotskih igrišč za golf na močnih strojih Silicon Graphicsa. The Scotish Open ne bo klasična golf simulacija, ampak prava

video igra kar pomeni da boste samo igrišče logiko te igralca lahko spremljali z več kamerami po celem igrišču, kar da igralcem in gledalcem občutek gledanja televizije Sicer pa se bodo za slavo in visoke denarne nagrade lahko spopadali kar štirje igralci simultano Prva tekma bo na sporedu že čez nekaj tednov Hkrati



z okleščeno disketno verzijo bo na svet privekala tudi lkebrna plošča z igro Core se s propagiranjem same igre ne trudi preveč po beta verzijah sodec pa igra ne bo prekašala Linksa.

The Mask

Druga megablastična filmska uspešnica nove sezone jima Carey-a The Mask tokliko da še ni prišla

v naše kinematografe, igra po njeni predlogi pa je že na poti Kot v filmu, tudi v igri prevzamete vlogo zdolgočasenega bančnega uslužbenca Stanleya Ipkissa ki z najdbo starodavne maske odkrije svoj skriti jaz Skozi sedem dinamičnih nivojev polnih akcije bo vneseno kar nekaj morfing animacij iz filma na ducate norih orožij in akrobatskih borilnih potez Čeprav naj bi The Mask prišla za Segino konzolo Mega Drive na prodajne police že ob zaključku letošnjega leta se zdi januar 1995 veliko bolj realistična napoved

Waterworld

Michaela Contija iz Interplay Productions so imenovali za glavnega režiserja PC CD-ROM interaktivne verzije filma Waterworld S proračunom 135 milijonov dolarjev bo igra po najdražjem filmu vseh časov svojevrsten izziv za delavce pri Interplayu Glavne vloge v tem znanstveno fantastičnem epu s klimatskimi težavami in dihanjem pod vodo igrata Kevin Costner in Denis Hopper kdo pa jih bo zamenjal v računalniški igri še sam Bog ne ve

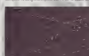
Ultima IX - Ascension

Mike McShaffry in Warren Spector snovalca devetega dela Originove nadvse priljubljene Ultima sage sta pokazala veliko pripravljenosti za sodelovanje s tiskanimi mediji Ali bosta razkrila tudi odgovor na veliko vprašanje "Kdo je Guardian?" sicer še ni znano ve pa se še, da se bo Ultima 9 oprijemala dobre zgodbe v stilu Ultime 4

Ascension bo ugledal luč sveta le na srebrni plošči (koliko njih?) in bo poleg SVGA grafike ter digitiliziranih govornih vložkov ponujal še renderirane scene bojev s sovražniki Glede dolžine U9 pa nam je Spector prišepnil samo naslednje: Ultima 8 je bila le kratka novela Ultima 9 bo roman

Rugby World Cup 1995

Tretja športna simulacija v serji EA sports bo zopet potekala v 3D izometrični prespektivi znane že iz igre FIFA International Soccer. Ker pa je ragby zaradi nepresitnih prekinitev zelo težko "prevedljiv" šport za osebne računalnike, bo EA v ta namen malce omilil pravila (izključitve) tako, da bo ostala osnova nedotaknjena in nespremenjena. Ali bo na ta način uspel



vdahniti življenje se enemu športu, bodo imeli prvi priložnost ugotavljati Segaši nekaj mesecev za njimi pa tudi Pecejaši. Preko 2000 sličic animacije bo najbrž poskrbelo za pravo vzdušje, vse ostalo pa je tako ali drugače odvisno le od vas.

Michael Jordan: Chaos in the Windy City

V vetrovnem mestu Chicagu je Mr. Air dobil novo nalogo: rešiti mora dvajset svojih kolegov košarkarjev, ki so jih ugrabili ponoreli navijači zombiji. V navezi z Oceanom bo to kombinirana pretepaška arkada v stilu Final Fighta, v kateri bo Jordy svoje nasprotnike "tepel" s košarkarsko žogo (ki ... potjes ogenj, bo

merang, led ...) in z akrobatskimi veščinami električnih zabijanj nabiral točke v 350 sličicah animacije. Igra je trenutno velik hit na Super Nintendu, tako da najbrž ne bomo dolgo čakali tudi na PC in Amiga verzijo.

Project: Paradise

V tem mirnem času (vsaj kar se napovedi novih iger tiče), edino še venomer delovni Nemci oekaj

kvačkajo. Tokrat nas bo hiša Softenterprises presenetila z igro Project Paradise, ki na prvi pogled zelo spominja na Bitmapove Chaos Engine ali pa Team 17-ov Alien Breed. Toda njeni avtorji zagotavljajo, da so nekatere scene prepisali tudi iz SNES-ovega Super Probotectorja. V igri sami bodo lahko do štirje igralci masakrirali pošasti, zbirali točke in še boljša orožja, na konec pa še dve slabi (dobri) novici: igra bo izšla le na CD-ROMu in to v SVGA grafiki.

Kaj si želimo Megazinovci za Božič in Novo leto?

Dragi Stari oče Mraz in dr. Božiček! Upam, da bosta tudi letos skupaj s svojimi krivorogimi jeleni prilomastila v naše kraje in se v moji skromni pisarni ustavila na kozarčku ali dveh. Ker lanskoletnega darila še nisem v celoti izkoristil, mi letos prinesi le 64 galon piva. Želel bi si tudi neki slovarček ... v mojih šlangih? See ya! Rocky Kočar

Dragi Dedek Mraz! Prosim, da mi za novo leto prineseš ozimnico: 3*5 kg vloženih paprik, 3*5 kg vloženega zelenega paradižnika, 50 kg krompirja sorte Igor, 5 kg kislega zelja, 3 gajbe jabolk (najraje Jonagold), 3 kg jagodove marmelade, 10 l kompota različnih vrst in eno čokolado Milka. Lep pozdrav Tvoj Aleš N.

Gospod Božiček, vas mi lepo prosim prinese nekaj vojaške opreme, poleg pa še novega Golfa 3 s servo volanom, elektro stekli, zračnim mehurjem, ABS-om in klimo. Želim si še CS Gas 66000 v primeru da bi mi Mr. Bean in Bohi preveč sikala in pa obligatorno veselo, zdravo, prinozrnato, ljubezni polno, duhovno in drugače bogato ($$$) človeka vredno življenje. Jel jasno? A. Petrič

Želim si, da ne bi bilo vojn, naravnih nesreč in da bi padlo malo več snega. Bralcem Megazina pa želim dobro zdravje in veliko športne sreče, ter da bi kmalu lahko brali popolnoma barven Megazin na čim več straneh. Pa seveda obilico dobrih iger seveda. Bohi

Dragi Dedek Mraz, Za novo leto 1995 mi prinesi čisto nov rdeči leteči bicikl z "nadhitrionskim pogonom". Bye bye... MihA.

Ker sem bil letos najbolj močnejše priden, si želim, da bi mi pod novoletno jelko pustil naslednje artikle: Quentium Fortium (za System Shock), lovca F-16 (in vso pripadajočo infrastrukturo), dvanajsttisoč MB rama in petnajst kil banan. Dalibor

Želim si kojigo Urednikovanje za telebane. Tvoj Bošcjan

Kratke novičke:

Psygnosisova Ekstatica (poskusite izgovoriti!) se v disketni različici nahaja na šestindvajsetih (26) disketah in vam pobere zgolj 70 MB trdega diska. Prodajalci železnine si že manejo roke. Donkey Kong Country morda že izgleda kot igra z 32-bitne konzole, toda po vsem sodeč bo to tudi najdražja igra za SNES, če je ne bo prekosil Earthworm Jim. Zanjo morate odšteti namreč kar 160 DEM, koliko pa bo zahteval črv Jim ve samo on in njegovi delodajalci. Gametekov Hell z Dennis "stop the speed" Hopperjem, Stephanie Seymour, Grace Jones in Geoffreyem Holderjem bo interaktivni PC CD-ROM film z najbolj veličastno igralsko zasedbo doslej. Prihajata dve veliki nadaljevanji: Jurrasic Park 2: The Chaos Continues in Chaos Engine 2. O njuni vsebini sploh ne dvomimo, da je oe bo. Angleški nogometni klub Chelsea bo tožil Commodore, ker ni izpolnil dela sponzorske pogodbe, ki se tiče dodatnih premij za uvrstitev v finale FA pokala. Veliki C je dolžan nogometašem z napisom Amiga na dresih izplačati velikih 114 000 funtov. Valhalla, prva govoreča igra na Amigi bo kmalu dobila svoje nadaljevanje na 6 disketah, s 1000 besednim slovarjem in štirimi osnovnimi nivoji. Aleluja, it speaks! Obljuba dela dolg. Tukaj so vsi kloni Dooma (zajemite zapo): Blake Stone, Corridor 7 CD, Doom II, Fortress of dr. Radaki, In Extremis, Little Tender, Quarantine, System Shock, Terminal Terror, Terminator Ramapge in The Hidden Bellow, pridejo pa še: Blood, Blake Stone Planetstrike, BrainDead 13, Creature Shock, Cy Clones, Dark Forces, Descent, Duke Nukem 3D, Heretic, Marathon, Rise of Triad, Ruins, Sensory Overload, Shadow Warrior in Virtuoso. Uf, vse v sedmih sekundah!

Programerji!

V predprejšnji številki Megazina smo objavili nekaj informacij o zbiranju skupine programerjev iger, piscev računalniške glasbe in risarjev grafike v Sloveniji. Skupino ustanavljamo v sodelovanju z angleško firmo Kompart, ki si želi pri nas kakovostno programersko firmo. Kogar to zanima, naj pošlje na uredništvo svoj naslov, spisek jezikov in računalnikov s katerimi dela, referenčni material in telefonsko številko.

Čarovnikovi spomini iz navideznega sveta

Franci Novak

Računalniške letalske in druge simulacije vseh vrst so svetu zabavnega softvera prinesle ogromno novih pridobitev in mu odprle nove možnosti vpogled v nove svetove. Prvoosebna perspektiva je pomagala igralcu da se je poistovetil z upravljanim strojem teoretičnom navidezne resničnosti pa je ponudila dobršno mero gradiva za prihodnost in opisovanja novih razmerij ki nastajajo med igralcem in računalniško generiranim okoljem. Saj veste le kdo se ne spomni kakšne dolge noči ki jo je preždel v kabini letala nočnih letov globoko v sovražnikovem zaledju utripanja prikazovalnikov alarmnih piskov in razburjenja po jezavnem pristanku? Prvoosebna perspektiva je postala pojem za napetost in vznemirljivost iger temelj za računalniški "suspenz". Lahko smo govorili da smo bili tam v navideznem svetu. Težave pa so bile s sintetiziranim okoljem po katerem smo surfali z našo subjektivno kamero" kot ljudje pri filmu imenujejo trenutek ko se pogled kamere poistoveti s pogledom junaka. Na začetku so letalci cepali kot muhe ob pristajalnih stezah ker so se zaradi premajhne količine podatkov s pomočjo katerih bi lahko vizualno ocenili oddaljenost svojega letala od tal lahko zanašali samo na instrumente. Pomorci so bili vedno razočarani ko so po dolgih urah bivanja pod gladino stopili na poveljniški most morje je bilo le ravna modra plošča brez mehkobe in globine. Piloti so se spraševali ali je to piramida ali je gora? Ali sem v Egiptu ali letim nad Alpami? A takrat smo spoznali tudi neverjetno moč domišljije ki se je obesila na tistih nekaj vektorjev ki naj bi označevali pisto ali pa vesoljsko postajo in se vseeno vživeli v dogajanje. A želja po tem da bi računalniško generirano okolje dobilo vsaj nekaj tiste raznolikosti in razgibanosti kot jo vidimo skozi okno naše sobe je ostala. Zdaj pa si zamislimo da iz ravne zemeljske plošče zrastejo lepo zaobljeni hribi pokriti s gozdovi skalami in stezami, da je morje bolj globoko in valovito kot kdajkoli in da imate možnost da na hitri leteči preprogi v vlogi uporn ega odpadniškega čarovnika prepotujete ta svet od začetka do konca. Ja vstopili ste v svet igre Magic Carpet

In videl sem novo nebo in novo zemljo...

Grafični motor ki podlaga gibanje leteče preproge z drzno scenografijo je impresiven. Vse skupaj precej spominja na simulacijo Comanche le da je grafika bogatejša bolj gladka, hitrejša in prepredena s številnimi podrobnostmi. Petdeset svetov na katerih se odvijajo v tem trenutku zelo popularne čarovniške vojne

Car vseh surf profijev "Frantic Franz" na svojem Boardu araz kanjon u Iranu ga nove naše med Pacifikom in marsovskimi stijinami

(glej Dark Legions ali pa Masters of Magic) je posejanih s hribi rekami in jezeri z nomadskimi šotorišči in stavbami ki segajo od majhnih bivališč do ogromnih trdnjav s številnimi obzidji. Lahko si privoščite spust v kanjon ali po strmih pobočjih surfate navzdol do morja. Celotna scenerija daje občutek izjemne plastičnosti ki je nekaj novega v računalniških igrah predvsem po zaslugi mehko se prelivajočih barv mehkih senčnih odtenkov in številnih podrobnosti. Ko letite nad trdnjavami vidite vojščake na obzidju krogle mane ki jih zbirate kot glavni življenjski vir se po zakonih težnosti kotaljo po pobočjih če zažgete nekaj dreves se ogenj razširi na cel gozd. Najbolj privlačna stvar igre pa je ista na katero so pozabile številne druge podobne igre na pokrajini se poznajo posledice vaših akcij. Magični izstrelki izkopljejo velike kraterje v tla, da se vidi njihovo kamnito dno gozdovi ob bojnem polju gorijo stene trdnjav se krušijo pod udarcem ognjenih krogel nad vodno gladino pa se dvigajo curki vode kadar krogle zgrešijo cilj. Scenografija v računalniških igrah ki je bila vedno precej okorna in neobčutljiva na akcije igralca, je tako postala dejaven element dogajanja.

Vedno mi je bilo težko napisati, da je grafika neke igre izjemna ali pa fantastična. Za vse preveč iger ki so se hvalile z neverjetno dih jemajočo fenomenalno izredno grafiko se je izkazalo da so popolnoma bedaste in da se jih ne da igrati da pomanjkanje dobre zgodbe ali dobrega koncepta prekrivajo z vizualnimi efekti. Za igro Magic Carpet pa lahko rečem, da je njene grafična mašinerija inovativna da je izziv in podlaga za razvoj tovrstnih iger v prihodnosti in da mi surfanje čez grebene tridimenzionalne pokrajine v prvoosebni perspektivi še nikoli ni bilo v takšen užitek.

Seveda pa takšen grafični pogon zahteva tudi svoj davek. Na konfiguraciji 486DX/40 z 8 Mb RAMa igra teče dovolj hitro le vmesnim sekvencam, narejenim s programom 3D Studio se zatika. S kakšnim Pentiu

mom pa bi vse skupaj teklo kot blisk. Avtorji so programu dodali tudi precej opcij, s katerimi lahko preksijete vaš pogled v navidezni svet, ki pa odžirajo precej procesorskega časa. Nebu lahko dodate oblake, prištejete senčne reflekse, ali pa nekoliko zmehčate celo sliko, da ostri nazobčani robovi niso tako moteči. Nekoliko psihadeličen efekt zabrisanega gibanja je podoben tistemu, ki ga dobite s fotoaparatom ob dolgih osvetlitvenih časih gibajočega se objekta, a ni preveč uporaben – vse to so bolj kozmetični dodatki. Sploh pa je scenerija narejena tako, da so objekti v daljnem planu potopljeni v meglo, kar daje igri touch skrivnostnosti in vznemirljivosti, ki jo mora vsebovati vsak čarovniški svet, tako da ne potrebuje še kakšnih posebnih efektov.

Domači napad na Bagdad ali ameriški način praznovanja islamskega Miklavža s 500 kilogramskimi napalmskimi bombami

Škatli s CD diskom in navodili so priložena tudi kartonska rdeče - zelena očala za prave 3D slike. S pritiskom na določeno tipko se slika na zaslonu razdeli v rdeče in zelene silhuete, ki se s pogledom skozi folije na očalih povezejo v enot-no podobo in sliko na zaslonu razširijo nekam za obrisje monitorja. Če natakne te očala in ugasnete vse luči v prostoru, v katerem imate računalnik, je vsa stvar prav fantastična – zaslon izgleda kot kakšno okno, skozi katerega gledate v drug svet. Vsa situacija je kar nekoliko absurdna zaradi nasprotja med vašim poznavanjem prostora in tistim, ki nastane, ko se razteza površina zaslona upogne nekam proti steni. A igre se v takem načinu ne da igrati, saj so barve preveč blede, neizrazite podrobnosti na karti ne morete videti, izstrelki in figure izgledajo kot nekakšne sil-hnete, ki se odaljujejo in približujejo v prostoru, čez čas pa vas začnejo boleti oči. A vseeno dobrodošla informacija o tem, kakšen bo pogled na računalniške igre v prihodnosti.

Volja do moči

Založniška hiša Bullfrog (Syndicate) je znana po tem, da svoje igre gradi na konceptu moči. V igri Magic Carpet ste ustvarjalec in uničevalec obenem ("Kdor se dolgo bori z zmaji, tudi sam postane zmaj." Nietzsche). Petdesetim svetovom morate vsiliti svojo oblast tako, da zidate lastne trdnjave in rušite nasprotnikove. V svetu, ki spominja na kakšno bližnjevzhodno deželo, se odvijajo čarovniške vojne, moč in oblast pa temeljita na posedovanju snovi, ki so jo avtorji imenovali kar (nebeška) mana. Vaš uspeh je odvisen od števil čarovnij, ki so v obliki rdečih gmot raztresene po nekaterih svetovih. Nakopičene so [illegible] cijam, kot so gradnja lastne trdnjave, označevanju krogel mane z lastno barvo, kratkotrajnemu povečanju hitrosti leteče preproge, pregledovanju okolice, ali pa [illegible] rušilnim učinkom, ki spreminjajo [illegible] v življenjsko snov. Kreature [illegible] raznovrstne, od skoraj neškodljivih [illegible] in ogromnih črvov do podvodnih pošasti in zmajev. Boj z njimi je podoben tistemu v igri Doom – bistvena je hitrost in nabijanje po tipkah brez kakšne inteligentnejše strateške podlage. Sploh cela igra deluje tako, kot da bi bog Populousa skozi kamero Dooma pogledal na svet – kot da bi se Bog, ki je na zemljo Populousa gledal od zgoraj, z distance, utelesil v prvi osebi. Naloga igralca je torej takšna: zlate krogle mane naj označi s svojo, belo barvo, in zgradi trdnjavo, iz katere se dvigne balon, ki bo označeno snov zbiral in jo skladiščil v trdnjavi. Več zbranih krogel pomeni več energije za čarovnije in možnosti povečevanja že napolnjenih utrdb. Tudi prebivalce, ki so raztreseni po svetovih, lahko prepriča[illegible] za vas zbirajo mano. Igra je tako enostav[illegible] na [illegible] veze izdajati njene skrivnosti, igralcev pa [illegible] ne podcenjevati.

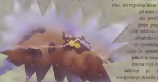
Mladinsko zdravilišče in okrevališče Debeli Rtič za astmatike (okraj) v zahodnjaškem stilu

Surfanje po virtualnih grebenih

Sam koncept igre torej ni nič novega. Bistvena je njena grafična podoba, ki je odprla nove možnosti

Stotorji so se naselili okoljanje na Trga Republika

[illegible] tridimenzionalnega pros[illegible] in je zaradi tega ena redkih iger, ki si zasluži svoj prostor na CD-ju. Če bodo avtorji dovolj domiselni, bodo njene algoritme lahko uporabili za izdelavo kakšne prave simulacije, ali pa bodo na izvestno narejeno pokrajino v stilu Leteče Preproge najdili kakšno epsko zgodbo v stilu igranja fantazijskih vlog. Možnosti je torej veliko, sam pa lahko rečem, da je surfanje po virtualnih grebenih igre Magic Carpet fantastična izkušnja, ki je ne bi smel zamuditi noben pravi ljubitelj dobrih računalniških iger. Aja, še to: zvok je takšen, kakršnega si CD format zasluži, najboljši pa so oddaljeni glasovi ljudi, ki se slišijo, kadar letite čez katero od stavb.



Format	PC CD-ROM (486, 4 MB), PC, Amiga
Zvrst	arkadna simulacija
Založnik	Electronic Arts / Bullfrog
SKUPAJ	92
Grafika	93
Zvok	85
Igralnost	89

Frankenstein

Rok Kušar

Legendarno zgodbo o Frankensteinu pozna gotovo že vsak otrok. Kako? Pravite da je vaš otrok ne pozna. Potem imate pač zabitega otroka!!! Jaz se ze ne bi hvalil s tem!

Glede na to da se vsak film o Frankensteinu začne in konča drugače bi bila navezava katerekoli na istoimensko igro nesmiselna. Povedal vam bom le nekaj najpomembnejših dejstev Stari krevljasti in grbasti Igor ki se že leta pajdaši z zlobnim doktorjem ustvarjalcem pošastketa Frankiea je ravno na dan ko ste v roke dobili to igro dobil težko nalogo Poiskati mora

Iskanje izgubljenega zaklada

namreč izgubljene dele gromozanskega stvora ki ležijo raztreseni vsepovsod po velikanskem labirintu. Uboček se za glavo udi tropom in vijaki (ne čudite se preveč za 3 metrsko konstrukcijo so pač potrebni tudi

vijaki) poda čisto sam Poba je sicer neoborožen (za razliko od mimoidočih) vendar pa ima prav neverjetno trde čevlje s katerimi zmečka še tako žilave nasprotnike V pomoč mu je edino princeska ki ga napolni z energijo Sicer pa mu na poti največ preglavic povzročajo različni leteči stvori in lokostrelci ostala zivina pa sploh ni omembe vredna

Odlična grafika z bližnjim okolišem prav nesramno spominja na klasične Apogeejeve arkadne projekte kjer sie prav tako stopicali naokoli pobijali vse živo in iskali različne predmete Visoko oceno si igra zasluži predvsem zaradi odlične animacije in efektov Pa še to! Nikar se preveč ne sekirajte če bo prvi najdeni del telesa ravno k c to je vitalni del telesa!

Format	PC (386, 2 MB)
Vrst	ploščadna pokoščica
Založnik	Merit Studios

SKUPAJ **70**

71 | 70 | 74

Football Glory

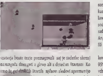
Andrej Dobinc

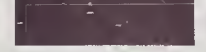
Slava Hrvatom!

Ko mi je pred dobrimi tre[...] na uho novica da naši sosedje Hrvati kujejo nogometno simulacijo ki naj bi prekosila celo legendarni Sensible Soccer sem si rekel "Eto bato što su dobro zapeli ovaj biznis!"

Hrvati so bili torej prvi ki so zavohali da bi z igro po vzoru Sensible Soccerja lahko pošteno zaslužili Sicer pa če danes vsi klonirajo Doom zakaj ne bi tudi SS? Kako se ob vsem tem počutijo programerji iz Sensible Softwera pa me konec koncev nič ne briga

V čem se torej sploh razlikujeta FG in SS? V bistvu FG prekaša SS na vseh področjih razen v igralnosti in še nekaj malenkostih. Tistega prefinjenega občutka za vodenje noge pri FG ni več Bi mogoče trdil obratno če bi igral FG pred SS? Ne vem Igra v FG poteka bolj hitro in dinamično podaje so izpeljane neverjetno natančno kljub temu pa je izdelanih akcij manj kot bi za igro takega kova lahko pričakovali Nasprotnikovega





vratarja boste težje premagovali saj je zadetke skoraj nemogoče doseči z glavo ali z drsečim štartom Ko smo že pri drsečih štartih njihovi sledovi spremenijo nogometni travnik v njivo in kažejo kje se je bila najhujša bitka.

C[...] so na žalost in brez potrebe (mogoče pa jih je le pekla slaba vest) spremenili tudi nekaj stvari ki so bile pri SS čisto v redu narejene Tako so npr pokvarili prikaz ure in liste strelcev ukinili izbiro tipa igrišča in trajanja polčasa ter zvezdne igralce v ekipah Vnesli so le statistiko ki pa je na voljo samo ob polčasu in koncu tekme Pa še nekaj zamer izvedba kotov in prostih strelov je izpeljana "na slepo" brez merilcev in črtic žoga se nekam čudno odbija od vratnic [...]evana niso nekatera [...] pravila no[...] (podaje vratarju nazaj in offside)

[...]goče še najboljša stvar v igri je [...] humor ozi roma dialog med plešastim sodnikom (Krno ovco) in kaznovanim igralcem "I didn t touch him!" I m the law!" (sledi rdeči karton) "Help me mom!" (sledi lov na sodnika) Lepo izpeljani so tudi akrobatski vložki ob zadetkih ostale "juice" scene pa so kot kaže puritanski Angleži žal izrezali Zvok je celo za odtenek boljši kot v SS le odboj žoge se sliši bolj v balon

Football Glory so v nekaterih angleških revijah kovali med zvezde in ji prisojali tudi po fenomenalnih 95% na Gallupovi lestvici se je igra prebila pod sam vrh toda kljub temu bomo pri Megazinu ostali trezni kot vedno in ji ne bomo prisodili več kot dostojnih 74% Sam osebno pa bom raje počakal na SWOS

Format	Amiga, CD32, PC (386, 4 MB)
Vrst	nogometna simulacija
Založnik	Black Legend

SKUPAJ **74**

68 | 76 | 62

Cannon Fodder 2

Andrej Bohinc

Ubij me nežno!

Vojna je stvar iz katere se ne gre norčevati. Toda točno to je počela igra Cannon Fodder in na ta način postala velika uspešnica. Njen moto "War has never been so much fun" so avtorji za potrebe drugega dela sicer spremenili v "War has only ever been this much fun once before", toda če oba slogana dobro primerjate, ugotovite, da med njima pravzaprav ni bistvene razlike. Tako je tudi z igro samo.

Še vedno ste povelnjik čete do štirih zelencev, ki s puškami, raketami in granatami rade volje sklatijo vsakogar, ki jim ga pokažete. Za misije, ki jih opravljate, ne potrebujete podrobnih navodil; če ste le sposobni premikati miško in ločiti drevo od sovražnega ostrostrelca, ste že na dobri poti.

Kako torej oceniti CF2? Ideja in izvedba Kanon Futra sta že sami po sebi briljatni, toda kar se njegovega naslednika tiče, moram priznati, da sem bil kar malce razočaran. Razen nove uvodne melodije so vse stvari ostale "tako znane" že iz prvega dela. Isti so zvočni efekti, ista je grafika (mestoma celo slabša, predvsem moti čudna izbira barv), isti so menuji, iste so naloge. Vse to pušča občutek, kot da smo dobili le dodatni data disk,

kar je sicer v redu, če živite v stilu "Zakaj popravljati stvari, ki niso pokvarjene?", toda po mojem mnenju ima tu nekaj opraviti tudi lenoba programerjev - koliko časa pa bi jim vzelo, če bi v igro res vnesli nekaj NOVOSTI!?

Ob pomankanju novitet leti kritika še na pretirano težavnost igre. Sam nisem slab igralec, pa sem kljub temu naletel na nekaj preprosto nečloveško zahtevnih si operij. Ponavadi se komaj zaveste, kje ste, ko vas že pokosi četa soldatov, granat pa imate vedno ravno toliko, da si ne morete privoščiti niti enega zgrešenega meta. To je resnično sramota, kajti CF2 zna biti zaradi tega na trenutke prav zatežen. Potovanja skozi čas in bližnja srečanja z marsovci, gangsterji in srednjeveškimi vitezi so sicer dobra zamislica, toda razen drugačne grafike ne pomenijo nič novega.

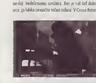
Da povzamem: če Cannon Fodderja še niste igrali, igro kupite (garantirano boste uživali); če imate CF doma in bi radi še več in še težje, ne glejte drugam, toda če ste CF vzljubili in ste od drugega dela pričakovali, da bo vsaj malce drugačen, boste zagotovo razočarani. Pa tako lahko ne bi bilo.

Format	Amiga, PC, ST
Vrsta	akcijska igra
Založnik	Virgin / Sensible Software
SKUPAJ	77
	74 · 65 · 72

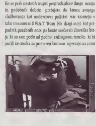
Trenažer za policiste

Dalibor M. Jovanović

Zgodba teče po ustaljenih tirih: s CD-ROMa se naloži filmska sekvenca, ki vas pripelje na prizorišče streljanja, vaša mašinca pa generira pištolico (ki je v resnici 45mm Magnum), s katero morate obračunati z vsemi barabami, ki se pojavijo na strelni črti. Svojo kariero v policijskih vrstah začnete, jasno kako drugače, kot Rookie. Kot zelenca vas dodelijo kolegici, ki vas takoj popelje v čudoviti svet kriminala in nasilja. Ustreliti je potrebno vsakogar, ki drži puško ali pištolo v rokah in ni podobno vašemu kolegu ali, bog ne-daj, nedolžnemu civilistu. Ker je vaš šef dobrega srca, ga lahko zamočite točno trikrat. V Crime Patrol pa



na srečo obstaja opcija "Continue", ki je vredna zlata. En sam klik in dobite nove tri možnosti. Zares pohvale vredno, saj se morate za uspešno končanje igre večkrat reinkarnirati. Ko so dnevi vašega pripravništva pri koncu, si vas prisvoji oddelek, ki se bori z organiziranim kriminalom. V določenih scenah se vaše tarče pojavljajo v naključnem vrstnem redu, tako da vam prav nič ne pomaga, če si ga zapomnite, tako kot je to bilo mogoče v starejših American Laser Games-ovih igrah. Ko se prek neštetih trupel preprodajalcev droge, orožja in podobnih dobrin, prebijete do konca svojega službovanja kot undercover policist, vas vzamejo v tako imenovani S.W.A.T. Team. No, dragi moji, kot pripadnik posebnih enot pa boste srečevali človeška bitja, ki so sam podn od podna: zadrogirani morilci, ki bi počili še otroka za primeren honorar, oprezajo za vami



na vsakem vogalu, oboroženi z avtomatskimi puškami in poblaznelim pogledom. Za grande finale v boju za primerno penzijo in zlato uro ob upokojitvi postanete borec elitne enote DELTA. Na poti v večno slavo se morate prebiti skozi cele čete teroristov, ki uporabljajo nedolžne državljanke in državljane kot živi ščit. Streljajo hitro in natančno, zato bodite zelo pozorni!

Igra vsebuje veliko eksplicitnih prizorov nasilja (streljanje živih bitij), zato je ne priporočam mlajšim igralcem. Računalniško generirane grafike skorajda ni, liki, ki nastopajo v Crime Patrol, pa govoričijo na vse pretege. Igro bi mirne duše lahko naročilo Ministrstvo za notranje zadeve za potrebe trenaže, saj ni cilj igre postreliti vse, kar leze in gre, temveč je potrebno eliminirati le grdobe.

Igro nam je posodilo podjetje Colby d.o.o., trgovina Mr. CD ROM, Vodnikova 85, Ljubljana.

Format	PC CD-ROM
Vrsta	strelska arkadna igra
Založnik	America Laser Games
SKUPAJ	80
	86 · 76 · 80

CYCLEMANIA

Dirka, yeah! Na šestem zadnjem startnem mestu čakam na sekundo, ko bo neumna blondinka zamahnila s črno-belo šahovsko zastavico. Schwiiing in start. Obratomer [illegible] sekundi nabije kazalec na 11 000 vrtljajev, zadnje [illegible] zakoplje in pokrije blondo z debelo plastjo prahu. Sklopka 1 2 3 4 in z 200 km/h že padem mimo predzadnjega kakor sneta pomagavka. V levi zavoj zmanjšam na borih 180 in ostro založim. Že v zavoju povečam in po desni prehitim četrtega. Neki bonus? V dolini navzdol se prilepim za rep tretjeuvrščenemu, ki pa se kmalu razlepi v zadek prepočasnega Porscheja. Po tretjem prehitim Porscheja in se izognem še čisto pravi kravi. Prehitim starega Herbija, nato pa v sekundi na bijem gas do 260 in vzporedno z drugim zapeljem v ovinek. Oba motorja saltata v peto in zmanjšata na 220. V [illegible] pa nasproti pripelje 20-tonski tovornjak in kolega na desni pozname kakor smetano. Zdaj je pred menoj le še No. 1! Tik preden ga v zadnjem klancu dohitim, preko ceste steče konj (res [illegible] ze

Moj inštruktor bo razočaran, da bom tega slovna še dolgo časa gledal v hrbet

[illegible] po znaku. Grom! Na srečo na isto foro padejo tudi moji zasledovalci, kogar pa [illegible] podre konj, se razbije prek moje Cagive. Toda ker gre za igro, smo po treh sekundah že vsi na nogah, še očistimo si prah, štiri sekunde in že se z 260 prilepim na rep prvouvrščenemu. Do cilja je še kakih 1500 metrov in moje oster desni vogelj. Tvegam [illegible] postavim čisto na desno in brez zaviranja padem v ovinek s polno hitrostjo. Kot nož ostro založim, tako da desni pedal z iskrami obsuje asfalt. Hitrost me počasi meče levo iz ovinka, vendar ravno pred predo je kolo braženega prvega. Oplazim [illegible] tja, ki totalno [illegible] tni jarek. Sele zdaj [illegible] 260 in crtal Zmaga, zmaga. Graunt Ourajt!

Eh... Zopet dirkanje z motorčki, porečete. Vendar tokrat ne gre [illegible] se eno športno simulacijo, ki je namesto [illegible] na Amigi [illegible] in se znašla na sovražno oborožen[illegible] PC-jih. Res je, PC je bil se do

Ob. je dal opal preveenen komentar da bi ga lahko kobjevili

nedavnega anti sinonim za skoraj vse hitre dirke, toda časi so se po prihodu CD-ROMov spremenili.

Cyclemania na CD-ju zasede na prvi pogled za igro kar neverjetnih 400 MB prostora. Res [illegible] da levji delež podatkov zasedajo video [illegible] motociklističnih dirk (ki so mimogrede čisto odveč), res pa je tudi, da igra zaradi tega ni nič slabša. Sicer pa slabe igre, od založnika, kakršen je Accolade, niti nismo pričakovali, saj je bilo vse česar so se od Test Drive-a naprej lotili, uspešnica. Po uspehih ne[illegible] se je Accolade za dokaj časa umiril in nekam potuhnil, zdaj pa so se fantje zresnili [illegible] narediti štalo.

Za igranje boste [illegible] potrebovali CD ROM z najmanj dvojno hitrostjo, saj igra poteka direktno s CD-ROMa in na trdi disk naloži le 1,5 MB datotek. Med [illegible] spada celo za športne dirke neverjetna [illegible] game! Dirko lahko namreč na sredi [illegible] (pause) ali pa z ESC, ki vam pred odh[illegible] trenutno pozicijo motorja na stezi shrani [illegible] ko je shranjena pozicija le [illegible] toda se [illegible] [illegible] pa se podarjenemu [illegible] ne gleda v zobe. Pred igro lahko izgubljate čas z dodelanimi menuji, kjer lahko postorite vse predpriprave za dirko: izbirate lahko med posamezno dirko, prvenstvom, določite karakteristike steze, nasprotnikov, si izberete motor in še kup ostale krame. Nacisti lahko vtipkajo tudi svoje ime in si nato preberejo navodila (help) za uporabo [illegible] tipk. Vsi menuji in zasloni z opcijami so narejeni v SVGA grafiki, enako pa velja tudi za pripadajoče slike motoristov, kar zares zapusti dober vtis.

Dirka sama lahko poteka v običajni PC ločljivosti 320x200, s preprostim pritiskom na M (screen mode) pa sicer bistveno zmanjšamo svoj pogled na cesto, vendar tudi povečamo ločljivost na 640x480! Povečana ločljivost vsaj na procesorju 486/66DX2 igre sploh ne upočasni, doda pa nam celo zemljevid steze s trenutnimi pozicijami vseh dirkačev. V obeh grafičnih načinih je prisotnih tudi nekaj merilnikov, ki pa so skoraj docela nepomembni. Gre za obratomer in merilec hitrosti, ki sta skoraj vedno navita do konca, ter tekoči in najboljši čas. Edino uporabne so številke, ki vam [illegible] vašo trenutno pozicijo in številka zapored[illegible] [illegible]. Že pred startom si lahko s tipko G vklopite [illegible] avtomatsko prestavljanje, ki ga nato ročno [illegible] tipkama Z in X. V slednjem primeru pa mora[illegible] najprej s tipko S (start) celo vžgati motor (vse po predpisih). Med močenjem po stezi vam bodo krajšala čas celo letala (vohunski (enquire me?), včasih pa bo za intermezzo mali vas priščal [illegible] kak helikopter, ki [illegible] [illegible] igre na trenutno [illegible], nerešni dokazujejo [illegible] domače živali, ki se mirno pasejo sredi [illegible].

[illegible] postuja tudi kupovanje dodatkov za pohitritev [illegible], ki jih kupite s privoženim denarjem. Izboljšate lahko gume, svečke, auspuh ali celo mašino. Dirkate na petih stezah, ki so realistični [illegible] [illegible]-video posnetki resničnih cest, poleg [illegible] poslušate še realistične zvočne efekte. [illegible] glasba, ki - razumljivo - [illegible] plošče. Cyclemania je [illegible] [illegible] v vsakem primeru [illegible].

Dance na startu je običajen pojav

Format	PC CD-ROM (386, 4MB)
Zvrst	dirkalna simulacija
Založnik	Accolade
SKUPAJ	84

85 | 74 | 86

Andrej Truša

VSAK KRELAN MORA UMRET ZAŽGAN!

Verjetno se še spominjate bizarnega zapleta zgodbe o Janku in Metki kjer čarovnica zvabi glavni osebi v svoje izbe češ pridita nabranila vaju bom da ne bosta lačna. Seveda pa ob tem pozabi povedati, da je cilj hranjenja vse kaj drugega kot human. Skratka usoda Janka in Metke ali če hočete praščkov v farmi ... in putk v ... je ...no doletela tudi človeka.

...onec 24 stoletja je človek namreč na robu samouničenja toda tik pred zdajci Zemljane obiščejo dobri angeli v obliki Krelancev ... zemskih bitij pokvečenih postav. S seboj prinesejo znanje in človeku vlijejo upanje ... do sožitja. Kmetom pomagajo izboljšati pridelke znanstvenike pa naučijo potovati med po vesolju in oživiti mrtve planete. Človeku se ni več potrebno bati hrane je dovolj prostora pa tudi saj je kmalu naselijo celoten sončev sistem galaksija pa je velika. Piše se leto 2425 čas blaginje in upanja toda

V območje federacijske vesoljske postaje Aphelion prifrči Krelanski reševalni "čolniček" v njem pa je zamrznjeno dekle ki je očitno preživelo nesrečo. V Aphelionu maldenko odmrznejo in jo skušajo obuditi k življenju med tem pa opravljajo rutinske posege. Med temi je k sreči tudi preslikava spomina z možgan izkaže se, da je dekle v bistvu Krelanka, ena tistih ki lahko spreminjajo obliko in da je v njeni glavi polno slik groze uničenja in človeških muk. Toda Krelanci so ja prijazni.

Dekle se prelevi v ogabno Krelansko pošast in precej nabojev je potrebno da jo stražarji v Aphelionu "znivelirajo". Očitno je torej da so Krelanci ljudi gojili in sedili

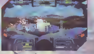
zato da si jih pripravijo za kosilo!

Cilj igre rešiti človestvo je plebak ni prst, toda scenarij je precej stabilen vse do trenutka, ko vam v Vrhovni komandi Apheliona ... da zade... pov... morate ...vo spraviti v red vi in nihče drug. Sami proti neštevni Krelanski armadi in nesluteno izpiljeni mo...ilski tehniki.

V napad, skratka!

Postaja Aphelion premore le nekaj prostorov med katerimi so najpomembnejši vaši bivalni prostori, Vrhovna komanda in izstrelitvena ploščad. Pri sebi "doma" si lahko ogledate kaj bodo zmogli osebni računalniki čez okroglega pol tisočletja (kar precej de... ...) ... človek na robu uničenja pri komandantu boste zvedeli vse o misiji na izstrelitveni ploščadi pa vas čaka ladja Coursa ki jo pilotira brazgotinasti smrkavec. Ta vsakič navrže kako o vaši nezrelosti in vprašljivi sposobnosti. Coursa ponese vaše vozilo na planetoid kjer počistite z Krelanci in njih opremo.

V prvi misiji z raketnim lovcem in amfibijskim vozilom mešate ... štrene na ... planetoidu ... ki premore cele ... Naloge so ... od navadnega uničevanja, do pomoči izgubljenim znanstvenikom. Druga misija je precej bolj mokra povsod pa vam bo v sko... ...aj edino pomoč ... ... ga priključek ... s M. Sovr... vozi... tipko ... ojih ...la se po tej karti ne premika ...jo tako kot pri Doomu, kar je edina resna pomanjkljivost. Težava je namreč v tem, da se je potrebno stalno "vračati" ...tino da obnovimo ... stanje na zemljevidu Stoer pa sta vozili precej špartansko opremljeni in tudi tipkovnica ni povsem zasedena ... Večino dela opravimo z igralno palico pomembne tipke pa so 1 do ... s katerimi določimo hitrost + in ... s katerima pospešujemo in zaviramo ... dogorevalno komoro (afterburner) enter za izbiro orožij in T za izbiro ... Ctrl in Alt poženeta posebna orožja ali rakete. Vse pa pomaga če se vsega skupaj naveličate.



Retribution je če pov... zamem prav solidna igra s precej kakovostno izdelanim trorazsežnim prostorom toda prav posebnim zvokom. V igro se boste kaj kmalu vživeli saj so prve naloge in misije dokaj preproste in ... ...mejo vsega poguma ...

RETRIBUTION

Format	PC, PC CD ROM (386, 4 MB)
Zvrst	arkadna simulacija
Založnik	Gremlin

SKUPAJ 79

83 | 52 | 88

Rok Kučar

5TH FLEET

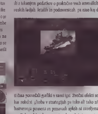
Udari, navali, usekaj in požgi!

Ste se že kdaj vozili z ladjo? Pa ste kaj bruhali? Ste vendar nočete priznati? Tudi prav. Zdaj pa si predstavljajte pomorsko bitko. Vi na bojni ladji, lovska letala vas bombandirajo iz vseh strani, torpeda razburkavajo morje in povzročajo pet metrske valove. Yo man! Kakšna bruharija je šele to.

Izdelovalci vojnih strategij se pomorskih bitk na daleč izogibajo, saj je težko prikazati dejansko stanje na bojni ladji v času spopada. Upoštevati je treba torpeda, rakete, pa letala in ostale pomembne dejavnike, da o vremenu sploh ne izgubljam besed. Ravno zato je takšnih iger, kot je 5th Fleet, tako zelo malo. Omembe vredni sta le Carriers at War in Great Naval Battles.

Sicer pa je v "peti floti" poudarek predvsem na reševanju kriz na bližnjem in daljnem vzhodu. Tako se boste lahko vmešavali v notranjo politiko Irana, branili

konvoj tankerjev v bengalskem zalivu in potapljali rusko ladjevje nekje vmes. Čeprav so se avtorji potrudili z iskanjem podatkov o praktično vseh ameriških in ruskih ladjah, letalih in podmornicah, pa niso kaj dos



ti časa posvečali grafiki v sami igri. Zvočni efekti so še kar solidni, glasba v strategijah pa tako ali tako nima bistvenega pomena in ponavadi sploh ni zaželjena.

Dober občutek za igranje tako rešuje igro, saj okorno premikanje enot in samostojni menuju za vsako aktivnost vojaških sil posebej igralca niso po meri.

Največji problem so najpomembnejše ikone, ki so večinoma skrite nekje na robu ali na dnu zaslona in jih zato precej ljudi spregleda. Majhna napaka k sreči igre ne bo pokopala, sicer pa si program inštalirajte in sami oglejte.

Format	PC (386, 4MB)
Vrsta	strateška igra
Založnik	Avalon Hill
SKUPAJ	**68**

66 | 70 | 72

Jaka Terpinc

Lemingi so možici z [illegible] zelenimi lasmi, pri katerih "v slogi je moč" ni le pregovor, ampak prvo in edino življenjsko načelo. Za [illegible] od [illegible] kumisija, da je njihovo zgodovinsko poslanstvo navijanje za smučanje in skrb za [illegible]. Leminge je ves čas [illegible] en sam problem, kako se čim bolj množično prebiti do izhoda. Prva dva dela in vsi [illegible] izzasio so popolnoma [illegible] nekaterih vidikov, kako lahko kar na lepem [illegible] toliko in toliko [illegible] zida ali streljati? Ampak [illegible] še nekako [illegible]. Zakaj potem sposobnost skakanja ali pa [illegible] samo [illegible] ali desetim? To, dragi moji, [illegible] drugega kot [illegible] manipulacija!

[illegible] na svoje mesto. Tokrat [illegible] ali [illegible] sicer čisto vsak, kaj več pa je odvisno od tega, kaj bo pobral. Pri upravljanju malih zelenolasih odslej ne rabimo več kot pet ukazov, če seveda izvzamemo tiste za pavzo, pospešitev časa in glej ga no, spet atomski samomor za popolnoma brezizhodne situacije. Cilj igre ostaja isti, le da tokrat po nasledenjem nivoju koraka toliko Lemingov, kolikor smo jih spravili skozi izhod prejšnjega. Da pa bi brezizhodne [illegible] ne bile preveč pogubne, lahko svoje moštvo povečujemo z osvobajanjem ujetih [illegible], ki so obtičali med zidovi. Lemingi pa niso edine žive duše v teh krajih. Kravi se nikar ne bojte, kei so vaši prijatelji. Drugače je z leminogjedi. Tokrat so na delu tri plemena: klasični Lemingi, Egipčani in Senčni (Shadow) Lemingi. Plemena se med seboj razlikujejo zgolj po videzu. Vsaka skupina ima pred seboj trideset nivojev, trikrat trideset je devedeset, plus eden za ogrevanje, to je [illegible] navadna uganka, ampak [illegible] Plus v tamalo [illegible]. Nivoji se [illegible] zelo [illegible], sprva [illegible] lažji, potem težji, potem [illegible] zaradi katerih se [illegible] in nato tisti, zaradi katerih naslednji dan [illegible]. Kakšnega [illegible] bo igra naredila iz vas, je seveda odvisno. Lahko bi rekli pa ne vzemite tega za sveto, da je igra za spoznanje manj zasvajujoča od predhodnic, zlasti če sta vas [illegible] že zahlo navelićali. Sprememba ukazovanja Lemingom je vsekakor dobrodošla, vendar iz igre kljub temu ne naredi nekaj čemur bi se reklo popolnoma novo.

Ljubitelji glasbe zagotovo ne bodo razočarani ob veselih brigadirskih, ki žvižgajo med igro. Ostali zvočni efekti niso ravno stvar, pred katero bi človek snemal kapo, vendar so v zadostni meri na svojem mestu, zato tako [illegible] kot grde [illegible] o [illegible] drugih igrah. [illegible] zahteva koncentracijo z [illegible].

Lemmings 3 na CD-ju se od disketne verzije [illegible] v muzikci [illegible] animacij [illegible] 3D [illegible]. Nekaj kar [illegible] na nize razveseljuje opcija SVGA. [illegible] veselja v SVGA je le nekaj uvodnih slik, dogajanje pa ostaja v ločljivosti 320x200. Pa ravno igro samo bi bilo tako lepo imeti v visoki ločljivosti.

Samomorilska bitjeca pa kljub vsemu zabavajo še v tretje!

Format	PC (386, 4 MB), PC CD-ROM, Amiga
Vrsta	miselna igra
Založnik	Psygnosis
SKUPAJ	**81**

72 | 73 | 83

Alien Breed Tower assault

Zlodja in gorja na tone

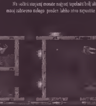
Andrej Bohinc

Vsak amigo, ki ima doma Amigo, je najbrž že slišal za igro Alien Breed. Nezojeni klon Gauntleta, ki je tako po ideji kot po izvedbi uspel preseči original, se je prvič pojavil okoli božiča 1991. Od takrat, pa do danes, je doživel še dve reinkarnaciji: AB Special Edition in Alien Breed 2. Bistvenih razlik med njima ni bilo, le da je AB2 predstavil morilsko težavnost, pred katero je pok lekailo 90% povprečnih igralcev. Zaradi tega, pa še zaradi marsičesa drugega, je začela serija Alien Breed počasi a zanesljivo izgubljati na popularnosti. Team 17-ovci so sedli za mizo v lokalni menzi in v nevihti možganov pretehtali vse možnosti, kako bi drveči voz obrnili v drugo smer. Lahko bi vnesli nove igralce, spremenili igralno okolje ali pa se zaposlili kot prodajalci pekočih paprik, so razmišljali fantje. Toda ne.

Namesto tega so naredili igro Tower Assault in vanjo vnesli 55 nivojev akcije in 275 različnih poti za končanje. To lastnost smo zelo pogrešali že v prvih treh delih, ki so bili vsi preveč linearno zasnovani. AB fani bodo pozdravili tudi gesto, da avtorji niso pozabili na tone krvoločnih alienov, ki še tavajo po kompleksnih labirintih Stolpa in prežijo na vas izza vsakega vogala. Zavedati se morate, da boste spuščeni v klavnico, v kateri bodo na preizkušnji tudi vaše mentalne sposobnosti.

Igro začnete na zunanji površini, kjer vas ogrožajo zgolj laserji, mine, meteoriti in vesoljske podgane. Šele ko prispete do enega od mnogih vhodov v Stolp, še lahko pripravite svojo mašinko za poboj nekaj os novih mutacij alienov (nekateri so res zelo nastyi!) in preizkusite dobrodošlo novost, opcijo "retreat mode". Ta vam omogoča hkratno hojo nazaj in rešetanje škodljivca pred vami. Tako lahko s prijateljem blodita po hodnikih s hrbtom ob hrbet in sestreljujeta vse kar vam pride v napoto. Ko smo že pri dveh igralcih, partnerja lahko sedaj streljata tudi drug drugega in si tako često po nepotrebnem (včasih tudi nehote) zbijata življensko energijo.

Na večini stopenj morate najprej izpolniti bolj ali manj zahtevno nalogo, preden lahko nivo zapustite.



Prejteje enč nmo Imeli tukaj sero žarke

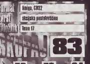
Da izveste, kaj to sploh je, morate poiskati enega od redkih terminalov in si tam prebrati kratek "brefing". Po stari navadi lahko tam kupujete tudi orožje, strelivo in ključe, po novem pa tudi začasne oklepe.

V nekaterih delih stolpa se skrivajo redki preživeli, katerih nasvete vestno upoštevajte. Naleteli boste tudi na radioaktivne sobe, v temnih skladiščih si boste morali z baterijo utirati pot naprej, najbolj težko pa bo v hodnikih, ki grozijo z avtomatskim samouničenjem. Tam zna biti vaše avanture hitro konec, če se ne znajdete dobro v kritičnih situacijah. Nasvet: ugasnite zvočne efekte in pritisnite pavzo, oziroma, podijte na nekaj minut svež zrak. Z vnesno kodo vam tokrat postrežejo preredko, da bi se lahko bežali v takih situacijah.

Za pomoč pri orientaciji vam je zopet na razpolago karta (M) celotne zemljevide, pa najdete le na določenih točkah (ne morete jih niti kupiti). Uporaba spomina je potrebna, da si zapomnite vrstni red odpiranja vrat, kajti po novem obstajajo tudi obarvani ključi. Na vsaki stopnji pravilona obstaja več izhodov, kar spet doda k raznovrstnosti. Kredite pa kar pridno pobirajte, saj pridejo še kako prav pozneje, ko naletite na trume še bolj čudobrih hudob, če seveda želite ostati živi in zdravi.

Kot zanimivost: igra si je zaradi ekstra grozljivih prizorov, v katerih se alieni hranijo z iznaličenimi človeškimi trupelci (THAT'S COOL B&B) zaslužila oznako ELSPA 15. Dobra stran tega je, da stvore potem ubijate s še večjim užitkom kot vnemo, kot bi jih sicer.

Tower Assault je zagotovo najboljša igra v seriji AB. Za enega igralca je sicer še vedno pretežka, toda v dvoje zna nuditi fantastično zabavo. Čakamo torej samo še na Alien Breed 3D (temu bi moral še Doom čevlje polizati), čeprav so nam pri Team 17 obljubili, da bo TA nepreklicno zadnji iz serije Alien Breed. Toda, saj veste, zasečenega kruha se največ poje...



Transportation Tycoon

Najcenejša oblika prevoza

Genialne stvaritve gospoda Sida Meierja so njega osebno in celoten MicroProse povzdignile do nebes in še nekaj kilometrov više. Ravno zato smo vsi pričakovali, da bo tudi njegovo nadaljevanje opravil omenjeni gospod. To ne drži, saj je Transport Tycoon ustvaril Chris Sawyer. No, ja. Ampak če črke njegovega imena dobro premešate in zamenjate s čisto drugimi, lahko še vedno sestavite ime Sid Meier. Mimogrede, vas morda začetnici njegovega imena in priimka na kaj spominjajo! Sid Meier = SIM!! Med branjem naslednjega odstavka boste morda ugotovili, na kaj namigujem.

TT se na prvi pogled ne razlikuje kaj dosti od slavnega bratranca v sedmem kolenu, Maxisove mojstrovine SimCity 2000. Ne samo, da se ne razlikuje, ampak mu je celo na las podoben. Celo nekatere zgradbe so iste, da o terenu sploh ne govorimo, saj lahko na popolnoma isti način ustvarjate hribe in doline. Teren je nasploh nekaj posebnega, saj morebitno prekopavanje (še posebej zastopanje) pobere ogromne vsote denarja, hkrati pa se hribovje obnaša v skladu z nekakšnim fizikalnim zakonom, ki ga je Newton svoj čas žal pozabil odkriti.

Popolnim začetnikom priporočam, da si pred igranjem pozorno ogledajo vse štiri demo prikaze igranja. Škodilo vam ne bo, pomaga pa vsaj toliko, da lahko začnete z igranjem takoj. Težavnostne stopnje so tri, z opcijo custom pa lahko po svojih merilih (oz. zmožnostih) deloma prisedite potek igre. Tu si izbirate količino začetnega kapitala, število konkurentov, razgibanost terena, obresti na posojila itd.

Vaše letališče že nestrpno pričakuje naslednji zepelin in z njim prašeno potniko

Z igranjem pričnete v letu 1930, kar pomeni čase primerna prevozna sredstva in tudi temu primerno stopnjo razbeljivosti. In ko končno pride do kakšnega dogodka, je potrebno celo hitro ukrepati, sicer se konkurenca zrine pred vas. Da ne bi v tem primeru zlobneži stisnili pavze, nato pa objavili izgradnjo nekaj deset kilometrov ceste v pičli stotinki sekunde, so si avtorji zamislili preprost trik: med pavzo igranje ni možno! Iz istega razloga ne pride v poštev spreminjanje hitrosti igranja, kar pa hkrati pomeni sledeče: dan traja približno tri sekunde, cel mesec minuto in pol, leto osemnajst minut, desetletje pa že grozljivih 180 minut, oziroma dolge tri ure. Najhuje pri vsem je to, da se npr. v prvih desetih letih sploh ne zgodi nič bistvenega in tako lahko ta čas mirno prebijete v najbližjem bifeju. Pa vse le ni tako hudo. V prostem času lahko ravnate teren (Uaauu, ful žur!!!) v okolici mest, saj se bodo le tako lahko primerno širila. Več prebivalcev pomeni več potnikov, ki

Moj vozni park se širi, a zarjaveli avtobusi ja na razbit lavorajak

želijo biti prepeljani in hkrati več tovora, ki ga taisti potniki želijo dobiti pred duri. To pa pomeni več zaslužka in kruha za vaše podjetje.

Razlike med prvotnim in sedanjim Tycoonom pa ne gre iskati le v grafiki, ampak celo v bistvenem elementu igre, torej v prevoznih sredstvih. Tokrat imate poleg vlakov na voljo tudi vsa ostala vozila, od avtobusov in tovornjakov, pa tja do ladij, letal, celo s helikopterji boste lahko frčali naokoli. Vsa našteta prevozna sredstva potrebujejo tudi primerne postojanke, garaže, delavnice, ceste, tračnice, svetilnike, kontrolne stolpe... Seveda se lahko opredelite le za mestni promet in prevažate sitne potnike iz enega konca mesta v drugega. Ko se mesta dovolj razvijejo, začnete z njihovim povezovanjem. Naložbe v železniške kompozicije se finančno gledano še najbolj izplačajo, dokaz, da je poudarek še vedno na vlakih, pa je golo dejstvo, da se v obdobju, ko izumijo en tip letala ali avtobusa, rodi vsaj pet lokomotiv.

Ladje so sorazmerno poceni prevozno sredstvo, saj ni poceni le njihova lupina, ampak tudi privezi, česar za nje pa tako ne potrebujete. Vemo pa, da so ladje precej počasna zadeva, hitrost pa je v končni fazi najpomembnejša, saj vam je verjetno jasno, da za dva meseca staro hrano ne boste dobili plačila. Letala so na začetku precej nezanesljiva in zaradi nemarnosti kontrolorjev poletov (Dalibor, kje za boga si bil leta 1939?!) celo počasnejša kot vlaki. Kasneje (po drugi vojni) se pojavijo večja letala in helikopterji, z njimi pa končno tudi precej večje letališče.

Najbolje plačana dela so vedno naročila. Obvestila o željah neke tovarne ali mesta, ki želi trgovanja z določenim objektom, torej ne gre prezreti, saj bodo prvemu, ki je željeno linijo odprl, v naslednjem letu plačevali po dvojni ali celo trojni tarifi (odvisno od nastavitve v meniju). Ob naročilih se ne obirajte preveč, da vam katero od konkurenčnih podjetij kasneje ne bo preveč hodilo v zelje.

Ko se boste tako počasi razvijali in zraven srkali ledeno mrzel sok, bo količina naročil naraščala, z njimi pa tudi število vaših objektov in prevoznih sredstev. Sorazmerno z njimi lahko pričakujete tudi porast stroškov vzdrževanja in manjšanje zaslužkov zaradi večanja konkurenčnosti.

Realno gledano je TT navkljub nekaterim pomanjkljivostim strategija, ki ji težko najdemo par. Ostale igre za njo krepko zaostajajo po kompleksnosti pa ji ob boku stoji le SC2000. Maxis bo s proizvodnjo svojih Sim-ov seveda kljub odlični konkurenci (oz. še posebej zaradi nje) nadaljeval, že kmalu pa bodo na plano pokukali Sim Town, Sim Rain forest in Sim Tower. Uf, to bo še oe prespanih noči v letu 95.

Iztok Kocjan

format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)
zvrst	strateška igra
založnik	Microprose
SKUPAJ	90

88 · 86 · 93

Dalibor M. Jovanović

DAWN PATROL

Sestrelil sem Manfreda von Richthofena!

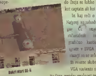
Letala so bila prvič uporabljena v vojaške namene v italijansko-turškem spopadu v Libiji v letih 1911-12. Na evropskem bojišču so jih najprej uporabljali za boj proti cepelinom, izvidništvo in izzivanje nasprotnikov. Francoski pilot Roland Garros (da, da, po njem se imenuje famozni teniški kompleks v Parizu!) pa je dotedanja viteška in nenevarna srečanja pilotov v zraku spremenil v krvavo bojevanje, v katerem je sestrelitev pomenila gotovo smrt.

Gospod Garros je na svoje letalo namestil mitraljez, ki je streljal skozi propeler. Da le-tega ne bi scefralo vsakič, ko bi pilot streljal, je notranjo stran propelerja obložil s kovinskimi ploščicami. Letalo je tako postalo smrtonosen stroj. Nemški konstruktor Fokker je ta sistem še izboljšal: izdelal je mehanizem, s pomočjo katerega je pilot sprožil mitraljez tako, da so krogle sikale skozi polje propelerja takrat, ko pred cevjo ni bilo kraka propelerja. Nemci so ta sistem množično vgrajevali v svoja letala in Zaveznikom pripredili tako imenovani "krvavi april" leta 1916, ko so imeli absolutno prevlado v zraku.

Bang bang klik klik... [illegible] strojnica se je zataknila!

[illegible]

Toliko o zgodovinskem ozadju, zdaj pa se poigrajmo se z Dawn Patrolom (DP). Rowan Software je postal znan po letalski simulaciji Overlord. DP je v celoti podedoval algoritme, grafiko, zvočne efekte in igralnost. Ko DP poženemo, nas potegne v knjigo spominov, kjer lahko izbiramo med posameznimi asi, letali ali znanimi letalskimi bitkami. Vsaka posamezna misija nas najprej pozdravi s kratkim in jedrnatim opisom bitke, asa ali letala, v okvirju med tekstom pa se odvrti animacija, ki je v SVGA resoluciji naravnost čudovita. Vsakič lahko izbiramo nasprotnike, njihovo število in kokardo (boja se lahko udeležimo kot captain ali kot oberst).



Dobri stari SE-5

In kaj reči o igri sami? Najprej na zahodu nič novega. Če imate hiter računalnik in dobro grafično kartico, lahko igrate v SVGA ločljivosti. Risarji so se zelo potrudili in avione skrbno izdelali. VGA varianta sicer izgubi na čaru, vendar igralnost ne trpi. Pilotiranju letal je Rowan že v Overlordu posvetil precej pozornosti, tako je tudi v DP. Simulirana je celo pregovorna muhavost lovca Sopwith Camel. Letala se lepo odzivajo na komande, inercija je dokaj realistična, strojnice vaše mašine se včasih zataknejo, še posebej če po nasprotniku vžigate kot nori. Pozabite na Sidewinderje, Head Up Displaye in podobno šaro! Nasprotnikovo letalo je potrebno zagledati in prepoznati čim prej, se mu čim hitreje približati in v njega spustiti smrtonosen curek jeklenih krogel šele takrat, ko lahko preberete številčnice v njegovem letalu. Manevri so počasni, boji težki in nepredvidljivi. Letala se včasih obnašajo kot glinasti golobi, drugič spet spretno manevrirajo in vas sestrelijo, preden se zaveste, kaj vas je zadelo.

Glavne zamere DP so predvsem zvočno-grafične narave. Zvok vaše strojnice je bolj podoben regljanju pijane žabe, močno pogrešam hribe in oblake, zamegljeno obzorje je za tovrstne igre premalo, na tleh je občutno premalo objektov (kakšen viadukt, vas ali kaj podobnega bi močno popestrila pokrajino). Čutiti je tudi pomanjkanje pravega scenarija, čeprav je igralni vmesnik zelo prijazen.

Če ljubite počasne letalske bitke ali pa visite ob računalniku ure in ure pred kopico simuliranega letanja, potem je Dawn Patrol tudi za vas. Preden poletite s kakšno staro skatlo, kot je naprimer SE 5, pa obvezno preglejte celo letalo in nikar ne pozabite, tam zunaj čaka nekdo, [illegible] v križec na repu svojega letala.

Format	PC (386, 4 MB), Amiga
Zvrst	letalska simulacija
Založnik	Rowan Software
SKUPAJ	74

75 71 74

Panzer General

Spremini tok zgodovine

Rok Kotar

Človek ... vse življenje vedno znova dokazovati. Tako je tudi pri strategih, katerim nič ne pomagajo z laserskim printerjem natiskani dokumenti, ki nazorno pričajo o tem, da so vsi po vrsti potomci Napoleona (nekateri tudi Ciccioline). Preden začnem z opisovanjem te izvrstne strateške igre, bi vsem krvoločnim Doomovcem (v prejšnji številki ste pokazali svoj pravi obraz) rad dal vedeti, da v tej igri kri žal ne špricа po ekranu, pa tudi preganjanje, zastrupljanje in nabijanje na kole ni možno. Zelo mi je žal, ker ste takooooo zelooooo razočarani!

Pa si poglejmo, s kakšno igro imamo opravka. Po težavnosti jo lahko primerjamo s History Line, čeprav je igranje celo lažje. Grafika je precej boljša, efekti pa so sploh odlični. Sicer pa jo lahko primerjamo tudi s Bi Commandom ali Iron Crossom, saj ravno tako obravnava čas druge svetovne vojne.

Za svoje varovance lahko vzamete poražence, torej sile osi. Ni panujno. Sodelovali boste v vseh najpomembnejših bitkah, v njih pa so avtorji upoštevali tako količino vojakov, orožja, kot tudi takratne vremenske razmere, katerim se boste morali prilagoditi. V času slabega vremena je najpametneje nabirati novih moči (za razliko od History Line je tukaj možno obnavljanje enot kar sredi fronte), saj je takrat premikanje zaradi snega ali blata močno otežkočeno.

In že smo sredi prve bitke (pravzaprav si lahko izberete tudi posamezno misijo, ampak takšen način je za mehkužce, tako kot tudi nižanje težavnostnih stopenj): bliskovite operacije in osvojitve Poljske leta 1939. Napadati ali braniti bo treba Varšavo, vendar je treba vse naloge opraviti v pičlih 20 potezah, torej treh tednih, saj vam sicer za hrbet pridejo francoski in angleški vojaki (oz. vam pridejo na pomoč, če igrate z zavezniki).

Vodenje v bitkah je odlično predvsem zaradi fantastičnih zvočnih efektov in animacij, ki popestrijo še tako dolgočasen spopad. Skoraj vse, kar boste morali početi, je premikanje vojske, občasno pa boste koga tudi spražili in predelali v polpete. Kot sem že omenil, boste lahko sodelovali v vseh najpomembnejših bitkah druge vojne, vendar le v Evropi (Od kdaj sta Stalingrad in El Eman v Evropi? op. urednika) (Sitnež! op. pisca) (Kdo bo napolni tanke? vpr. mimoidočega) (Nas boste že končno nehali moriti s temi neumnostmi? op. bralca)

Namesto zaključka

Dragi butalc, ops, bralci. Če sta vam bila opis ali vsaj igra všeč, mi pošljite 500 tolarjev, ker mi za naslednje opise že drastično primanjkuje kokic.

Igra zahteva pazljivo nastavljanje armade

Napredovanje v naslednji vojni

Koliko krvavo rdečega maka bo zraslo na teh poljanah...

Format	PC (386, 4 MB), PC CD-ROM
Zvrst	strateška igra
Založnik	SSI
SKUPAJ	85

70 74 90

FIGHTER WING

Bojibor N. Jovanović

...najsti koren od Strike Commanderja

...soft svoj najnovejši izdelek v ameriških časopisih obeša na velik zvon (celos ...ke pričakane) žasno pocedile so se mi sline in prsti so me zasrbeli ...očasi ... ka simulacija letenja, ki je izšla po Flight Simulator ...rejša. Ljudje take bede od letenja na PC-ju še naste...

...instalaciji ko...minira 16 Mb trdine. Ko celo reč ...se ... intro. Dve sličici, ki naj bi pred-... se po ekranu premetavata kot polblazna li-

pina lista na ajdovski burji. Ko se je predfilm odvrtel, sem povesil nos in skorajda zajokal od žalosti. Ker pa mi je urednik zadal partijsko nalogo napisati recenzijo, sem se s Fighter Wingom še malo poigral. V uvodnem meniju sem se prostovoljno prijavil pod lažnim imenom in izbral operacijo nad Bosno. Udobno sem se namestil v stol, počil s prsti in ... groza! Ta reč sploh ne pozna vzletai Namesto tega se meni nič, tebi nič znajdeš sredi hribov v kabini, ki je nadvse približna kopija nečesa, čemur bi se pogojno lahko reklo kokpit. Veselju pa seveda ni konec: ker sem si lahko privoščil (486/66), sem izbral največjo stopnjo realizma in vrhunec v vizuelni podobi. Namesto simulacije letenja sem dobil razstavo "2 400 000 diapozitivov Gemsoft international". V upanju, da bom lahko vsaj ... bližno igral, sem ... je sklestil na ... ero. Kar je si... ... moč ...

... tek ... ovalo po ... koles ... letil ... kot zak- ... nadsvetlob... ... ma ... darno moč at... ... nisem sklatil tem... ... navelićal teg... ... odjadral proti bazi ... dločil da up... ...n avtomatičen odlet domov. Sledila je ... v kateri prav ... ni mogel sodelovati moj lovec ... nerostjo 23 warpov.

Poleg očitnih pomanjkljivosti pa ima tale kolač tudi nekaj dobrih stvari. Na primer, letala so razpoznavna, tudi v slabši ločljivosti. ... klja, hrope, če so ... Nikar ... šiline staršev ... gijo Fighter ... če ... ab ne ... ružini za Božič in Novo leto ne morte storiti.

format	PC, PC CD-ROM (486, 4 MB)
zvrst	letalska simulacija
založnik	Gemsoft
SKUPAJ	45

60	34	36

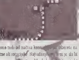
Power Drive

Brez problema lahko vozite tudi pijani

Andrej Bohinc

S...e ljubitelj ... je prevec ali ... pa vsak način ... ganov? Če ste na ... vprašanja odgovorili ... igra Power Drive d... vam.

V njej se lahko ... kot ... tnik rallya, posnet... ... od ... tekmovališčih s skupaj 48 progami, tek... treh različnih ... plin... ... vožnji, nočni ... tas in ... vreme... od sončn... plus, ... lo snežne ... etež ... z sonentom. Po nekaterih etapah ... ali ... so ... vaša edina ... vas ... šest ... bonjlo ... (Mini ... Cinquecento Turbo, Renault Clio Williams...), ki se vsak po svoje obnese ... cesti. Kakšne rezultate boste na koncu dosegli, je odvisno tudi od načina kontrole, ... izberete na začetku. Te pa so lahko bodisi direktne ali rotacijske. Najvažnejš... je, da bi



... lle še veliko bolj ... če bi ... lo tudi v rikverc ... ampak se morate zato stegniti po ... (tipka Space) ...

... v tej igri glavno ... denar, ki po st... kar na ... ... ska ... posto...

izboljšati ... karakteristik...

Diskretne po... ka iz kvazi-helikopter... perspektive ... občutek hitrost... Pole... tega ... igra ... ...ojih ...

... prevoženi kilometri ... kar ... ...

format	Amiga, PC (386, 2 MB), konzole
zvrst	arkadna simulacija
založnik	U. S. Gold
SKUPAJ	37

55	27	33

Aleš Petrič

WarCraft: Orcs & Humans

DUNE 2 NA SREDNJEVEŠKI NAČIN

Kdo se ne spominja igre Dune 2 gala ktično dobre strategije, ki je več mesecev kraljevala na svetovnih lestvicah. Dune 2 je izdala založniška hiša Virgin, ki ima z nekim Blizzard Entertainmentom vsaj na prvi pogled kaj malo skupnega. [illegible] Warcraft prvič poženemo, nam postane [illegible] prav neverjetno podobna [illegible] legendi in zatorej prav tako neverjetno dobra.

Tokrat ne gre za tisto staro "He who controls Dune controls the spice. He who controls the spice controls the universe!", temveč za čisto običajno vojno med orki in ljudmi. Uvod na kratko pojasni, kdo so dobri in kdo slabi fantje, ter da je treba ne glede na kateri strani ste, nasprotno stran prav prijetno poklati. Lepo je tudi vedeti, da še vedno obstajajo dobre kratke igre, kajti Warcraft zavzame za PC je prav užitre 4 instalacijske diskete in 8.2 MB na disku.

Ukupini podili Orkov poskuša zasesti adini klanj z barski v voi

Igranje se lahko odvija proti računalniškemu nasprotniku, ki je lahko ena od dveh rase kakor [illegible] pa lahko tudi s soigralci preko ene izmed treh povezav. Podprto je igranje preko mreže in modema, možna pa je celo direktna povezava preko serijskega kabla. [illegible] igrate proti soigralcem, katerim lahko po želji spreminjate inteligenco (z izbiro stare [illegible] sestre očeta [illegible] vsaj v borbi [illegible] računalnikom tega ne morete početi. Igra [illegible] daleko od neuradnega predhodnika Dune 2 dovoljuje tudi [illegible] akcijsko igranje. V običajnem dolgem [illegible] kampanjskem načinu reševanja posameznih nalog nima skoraj nič skupnega. V "Custom" načinu lahko tako izberete velikost vaše armade, svojo raso [illegible] pokrajino, na kateri bo potekala bitka. [illegible] močvare rudniki [illegible] V tem [illegible] ste omejeni le na [illegible] po starem klišeju [illegible] nato pa [illegible] ostale". Takšen način igre je sicer dober [illegible] čisto ihhovsko [illegible] kot [illegible] igranje, vendar pa [illegible] bistveni [illegible] strateških iger. Govorim seveda o igralnosti, ki jo Warcraft vam [illegible] v kampanjskem načinu igranja čisto prepro[illegible].

Naloge [illegible] se težavnostno [illegible] razločujejo in varirajo vse od [illegible] nove naselitbine, preko defenzivnega utrjevanja napadenega mesta, napada na dobro branjeno oporišče Orkov sredi močvirja, pa vse do posameznih misij reševanja vitezov iz podzemnih rudnikov. Prav tako vse misije niti ne potekajo enako, saj npr. reševalne misije ne potekajo ob stalni gradnji stavb in šolanju novih vojakov, temveč le s peščico zvestih mož, ki se ne obnavljajo, zato pa toliko raje umirajo. Toda večji del igre le mine ob brezglavem tekanju naokoli in mahanju z mečem. Stopnjo vedno začnete z nekaj beliči v žepu, zgrajeno mestno hišo (town hall), kakšno kmetijo in peščico podložnikov. Vaša prva in najpomembnejša naloga je odkriti rudnik zlata, ki kakor spice v Dune 2 predstavlja instant vir dohodka. Kmetom le ukažete, naj v rudniku kopljejo zlato in ga bodo vlačili v mestno hišo. Tam lahko tudi šolate nove kmete, ki so krvavo potrebni še za dva druga posla. Poleg zlata potrebujete tudi les, ki ga vaši kmetje sekajo v najbližjem gozdu in ga spet nosijo v mestno hišo. Ker pa je za [illegible] povečevanje prebivalstva nujna tudi hrana, to ker hrana ne raste na drevesih [illegible] boste morali graditi tudi dodatne farme. Kmetje pa lahko poleg [illegible] farm [illegible] sklanfajo tudi marsikaj bolj ko[illegible]. Sezidajo lahko [illegible] mlinsko žago, cerkev in druge znake civiliza[illegible] [illegible] barake so nujno po[illegible] šolate vsakovrstne vojake, viteze ter loko[illegible]. Za vsakega sicer [illegible] tudi nekaj cekinov in za lokostrelce celo kos [illegible] kaj hočete [illegible] Svojemu vatmeru sledijo tudi mizni, [illegible] znanstveno [illegible] orožij. Na tretji stopnji v vaš grad [illegible] pade tudi [illegible] cerkev [illegible] [illegible] Ti po [illegible] v raziskave [illegible] obvladajo tudi [illegible], ki [illegible] bistvene [illegible] pri misijah, kjer ne [illegible] stavb in [illegible] [illegible] tudi [illegible] vključite [illegible] po potrebi in seveda glede [illegible] po [illegible] postop[illegible] [illegible] primerne [illegible]

Zgodovine pišejo zmagovalci (in sorazda zgodovinarji)

Gostilna je zgrajena, [illegible] tako, [illegible] pa se [illegible]

Warcraft je [illegible] je grafično, zlasti pa po igralnem vmesniku [illegible] svetovni uspešnici Dune 2. Kadar izberete [illegible] se ta [illegible] z zanimivim odzivom. [illegible] rečete [illegible] pa "My [illegible]?" Hiše imajo še vedno [illegible] enako [illegible] velja tudi za [illegible] kar leze iz [illegible] v tem, da [illegible] bujate neuehno [illegible] pesek, temveč osvajate [illegible] mesta [illegible] Kljub očitne[illegible] [illegible] stari slavi predhodnika pa ne [illegible] kvalitetne zgodbe, ekonomične porabe diska in novega okolja [illegible] stavb. Zares nu[illegible] repertoar za vse ljubitelje strategij!

Format	PC (386, 4 MB), PC CD-ROM
Zvrst	strateška igra
Založnik	Blizzard Entertainment
SKUPAJ	84
81	80	88

Dragon Lore

Ko Zmaje tlači najhujša nočna mora

Hudski par lamaak

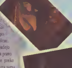
Format	PC CD-ROM (486, 4 MB)
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Cyro / Mindscape

SKUPAJ 84

89 | 82 | 91

Saka seka saka!

Miha Amon



Poznate tisto srednjeveško teorijo o našem ljubem planetu, ki pravi, da vse skupaj stoji, raste in živi na oklepu velikanske želve? In da ta želva stoji na drugi še večji želvi, ki stoji na še večji želvi, ki stoji na še večji želvi ... Podobno teorijo o nastanku življenja in sploh celega fantazijskega sveta, kjer se igra Dragon Lore, so sestavili tudi Cryovi programerji, ki v prostem času radi tudi malo pofilozofirajo. Legenda pravi, da je ves obstoj sveta človeštva, drugih ras in vsega vesoljstva nasploh le majhen delček velikih kristalno prisanih sanj, ki jih sanjajo čisto pravi Zmaji. Ti so torej ustvarili svet in vsa bitja na njem. Zmaje pa so ustvarili bogovi, kot superiorna bitja vsemu, kar je kdaj bilo in kar kdaj bo. Kdo je ustvaril bogove, se ne ve! Mogoče kakšna želva. Vendar Zmajeve sanje niso vedno samo lepe. Pogosto jih tlačijo krute nočne more, ki se na Svetu - deželi zmajevih sanj kažejo kot hude katastrofe. Tako je iz mračnega neba nekega črnega dne na Svet prišla nova rasa skrajno podobnih ku voločnih bitij - Orkov, z enim samim življenjskim ciljem: pojesti vso hrano, ki je na svetu, in ko te zmanjka, prezvečiti in prebaviti še vsa živa bitja. To jim je skoraj že uspelo. S pomočjo mogočnega maga, skrivnostnega človeka, ki je znal vplivati na sanje Zmajev, čarati, pa so se mnoga ljudstva in rase sveta (ljudje, troli, škrati, palčki ...) le uspele rešiti v Dolino, dolino miru in sloge, ki so jo z velikanskim magičnim obzidjem neprebodnih gora ločili od norovega sveta Orkov.

Petnajst let po velikem umiku v Dolino so se tu spet začele dogajati grozljive reči. Umorjen je bil eden izmed velikih vojskovodij, vitez Zmajevega reda in jezdec pravega zmaja - Champion Axel von Wallenrod. Vitezi Zmajevega reda so bili najvišji voskovodje in jezdeci tistih Zmajev, ki so sanjali svet in tudi sebe na njem. Axlov sin, glavni karakter v zgodbi, bo skušal zasesti očetovo mesto, zajahati njegovega zmaja in se spopasti z zlom, ki skozi "sub space" luknje v magičnem obzidju uhaja v Dolino ... in rešiti svet ... seveda! Dežela Zmajevih nočnih mor je kruta in neizprosna, a junaku, ki se ne boji sprejeti usode glavnega karakterja Wernerja von Wallenroda in zagrabiti pravo PC miško, ter začeti bitko, bodo vse prepreke pred končnim ciljem ... in napeta pustolovščina ob ... lepi klasični FRPjevski ... Kot smo že navajeni pri PC glodalcih, igro igramo samo z miško po najpreprostejšem sistemu "nameri-in-klikni", kjer odpadejo vsa zamudna zbiranja pravih tkan za pravo akcijo in podobno. Še stepemo se preko miške. Spopadi prav tako kot tudi igra sama potekajo iz pogleda prve osebe ... sovražniku iz oči v oči. Spominjajo na Originove 3D FRPjevke, le da so tu udarci orožij ob sovražnikova uboga telesca še lepše animirani. En sam klik z miško in že besni udarec bridke sablje leti sovražniku "direkt u facu" ali pa kam drugam ... odvisno kakšen udarec mu zadamo. Izbira orožij je res pestra in vsako izmed njih ima okoli štiri različne udarce, ki jih menjamo tako, da klikamo po igralnem ekranu. Škoda, da se ... malo bolj potrudili pri risanju in animaciji ... nikov, ki bi bili ... res precej boljši. Vsaj meni osebno so ena izmed najpomembnejših atrakcij pri igrah tega tipa prav tiste bizarno nagnusne in grozljive pošasti, ki se kdaj pa kdaj prikamastijo pred oči in te ... ustrašijo. Tudi druge osebe in predmeti v igri so večinoma neanimirani, kar na trenutke igro naredi precej statično in celo dolgočasno. Kadar se kaj le zgane, je animacija okorna, in oseba/pošast/žival ... izgleda, kakor da bi drsela in ne hodila po tleh. Tudi zvok ... je popolnoma neusklajen z animacijo. Glasba je sicer zelo dobra in zvočni efekti po kvaliteti prav tako ne zaostajajo.

Vse prej omenjene slabosti pa močno odtehta resnično fenomenalna grafika fantazijskega sveta, kjer se dogaja Dragon Lore, in mnogi animirani vložki. Ves "svet" je narejen s programi ... 3D ... tako, da so čez celo igro izračunane slike za vsak posamezni pogled glavnega junaka. Čisto jasno je, da je teh slik resnično ogromno in zasedejo kar 2 CDja. Tako dobimo občutek, kot da igramo nekakšno 3D pustolovščino z "gladkim" premikanjem, le da je tu grafika mnogo boljša in da se lahko premikamo samo po korakih, obračamo pa za 45 stopinj. To pa nas velikokrat precej omejuje, posebej če smo vajeni npr. Doomovega gladkega premikanja.

MENZOBERRANZAN

Aleš Petrič

REŠI CEL SVET (KAKOR VEŠ IN ZNAŠ)

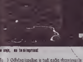
Komaj mesec dni je minilo, odkar smo vam kot igro meseca predstavili igro Star Trail. Šlo je za tipično fipeljko, kateri je po mnogih lastnostih podobna tudi igra z na(bolj) neumnim kar si jih zmoreš izmisliti (če se res potrudiš) imenom Menzoberranzan. Že legendarni založnik vsega kar že na daleč smrdi po FRP jih, SSI, nas je tudi tokrat prijetno presenetil. Po številnih novostih, ki so bile v zadnjem letu uvedene v ta žanr in predvsem po številnih bleščečih FRP imenih, ki so letos izšla, smo zares pričakovali miren zaključek fiskalnega leta.

V zameno pa smo ravno pred Dedkom Mrazom dobili igro z novimi pristopi, ki pa vendarle temeljijo na SSI-jevem železnem repertoarju serije AD&D. To sicer ne pomeni, da bomo poškodbe sovražnikov spet računali s kalkulatorjem, še vedno pa bomo imeli opravka z magijo in meči ter kromosomsko sprevrženimi grdobci.

Menzoberranzan se prične s precej ubogim uvodom, ki ga spremlja za SSI tako značilna piskajoča godba. Na nekaj bornih sličicah izveste, da so vas kot proslavljene heroje zopet povabili na pojedino, kjer ste pro-

Črna je noč in težek kamen leži na moji duši (A. Petrič)

slavljali uspešno vojskovanje. A žal je veselja kmalu konec, saj med vašim opijanjanjem vasico napadejo sovragi in pokoljejo ali odpeljejo v sužnost večino prebivalstva. Napadalci so pripadali rasi Temnih Vilincev (Dark Elves) ali po domače tudi Drowov. Nekaj skopih informacij ste torej dobili, za kaj več pa se boste morali pošteno namučiti. Dejstvo, da igra nima jasno začrtanih ciljev in trenutnih nalog, je lahko na trenutke moteče, saj se tako predolgo potikate po pokrajini kar tja v en dan. Čisto na začetku boste morali organizirati razpadlo obrambo pred nočnimi napadalci, kar z drugimi besedami pomeni, da boste morali vse Drowe poklati sami. Ker je banda podtaknila ogenj tudi v glavno skladišče hrane in zalog, boste morali s pomočjo vode iz vodnjaka v središču vasi pogasiti požar. Tovrstne naloge v igri izpadejo res dobro, saj dajejo poudarek tudi dobrim delom in ne le brezglavim pokolom. Igra, v kateri morate glavnima junakoma obesiti štiri vedra vode in nato z njimi tekati od vodnjaka do skladišča in spet nazaj, preprosto ponuja nekaj več. Naloge dobivate in opravljate v klasičnem komuniciranju z osebami in s pobiranjem magičnih predmetov, ki se skrivajo po najbolj zabojenih kotih neštetih labirintov. Na srečo tudi Menzoberranzan pozna automaping, ki kakor Ultima Underworld ponuja tudi pisanje priročnih zapiskov neposredno na zemljevid. Poleg je celo legenda, ki vam razloži, kdo je na karti kdo (predmeti, stene, drevesa



Vija, vaja, ... ni tu ni toprave!

bitje ...). Odlično izpeljan je tudi način shranjevanja in nalaganja igre, ki je dostopen bodisi po daljši poti skozi menu in izbiro pozicije ter imena (Save 1, Save 2 ...) ali pa direktno z igralnega zaslona, kjer se neposredno poleg likov nahajata tudi ikoni diskete. Tako lahko celo sredi bitke z enim samim klikom shranite pozicijo. Enako hitro je dostopen tudi zemljevid, poleg pa so še opcije, ki bodo prišle posebej prav bralcem s počasnimi 386 procesorji. Igra namreč na 486/66DX2 teče čisto gladko, na počasnejših gajbah pa vam ne preostane drugega kakor izklapljanje delov grafike. Pozabite lahko npr. na strop, tla ali nebo, ali pa le zmanjšate igralno okno, kar računalniku bistveno olajša računanje.

Med igro morate nekaj časa nameniti tudi počivanju, ko si liki po stari SSI-jevi maniri zdravijo rane in si zapomnijo nove uroke. Katere si bodo zapomnili, izbirate z opcijo memorize, najdene uroke, ki neredko ležijo kar po tleh, pa vedno vtaknite v magično knjigo lika na zaslonu z inventarjem. Na dotičnem zaslonu boste našli tudi podatke o obteženosti likov, njihovih izkušnjah, osebnih lastnostih pa tudi trenutno delujočih urokih. Bistvenega pomena je tudi skoraj neopazen ščit poleg slike lika, ki seveda pomeni njegov obrambni bonus. Ravnanje z uporabnimi predmeti, orožji, oklepi in ostalim je kot vedno prepuščeno miškinemu kurzorju, s katerim predmete pobirate s tal (desni gumb) in jih nato v inventarju likov prosto prenašate. Oblačila, orožje in oklepe lahko preprosto natikate na telesa vaših junakov, vreče, vedra, pergamente in uroke pa jim vedno položite v roke. Z igralnega zaslona lahko nato vedro izpraznijo in napolnijo, pergament preberejo in urok uporabijo.

Zanimivo je tudi dejstvo, da lahko Menzoberranzan igrate z največ štirimi liki, igro samo pa smete začeti le z dvema! Ostala dva lika, ki bosta neodvisna, se vam bosta namreč pridružila na vaših potovanjih. Kreacija lika na začetku je gotovo ena boljših, kar dokazuje zlasti omejena izbira možnosti, ki ne povzročajo občutka izgubljenosti. Izberete lahko med čarovnikom, zdravnikom, bojevnikom, tatičem, gozdarjem in vitezom, na voljo pa je še šest splošno znanih ras. Glede na to, da smete oblikovati le dva lika, dobro premislite, koga si boste izbrali.

Ena bistvenih kvalitet igre je gotovo njena grafična podoba, saj gre za enega redkih FRP-jev, ki ne teče v običajni EGA 320x200 ločljivosti, temveč kar občutno boljši. Posledica tega ni le jasnejša slika pokrajine, temveč tudi zaslona s karto in inventarja junakov. Grafika šo res zasluži pohvalo, še zlasti zato ker skoraj ne upočasnjuje igre (seveda če po pokrajini navigirate z miško). Tipke namreč vzbujajo vtis počasnosti, še zlasti v prostem načinu premikanja (za razliko od kvadratastega pravokotnega načina, ki ga igra prav tako podpira). Zanimiv je tudi "free style" način, ko pritisnete tipko Space, ki zamrzne kurzor in omogoči popolnoma prosto navigacijo z miško.

Menzoberranzan je torej igra, katere edine slabe lastnosti so malce nedodelana glasba, težje razviden zaplet in pa seveda izbira naslova, vredna nagrade "The Most Stupid Name of the Year".

Format	PC (386, 4 MB, 24 MB)
Zvrst	igranje domišljijskih vlog
Založnik	SSI
SKUPAJ	**80**

84	78	83

ZEEWOLF

Aleš Potrč

VIRUS OŽIVLJENI

Še pomnite tovarišji, kako smo pred leti igrali eno prvih amiginih 3D igr leg endarni Virus. Vesoljska ladja, s katero ste morali odganjati vsiljive trosilce virusa, se je kot odbita pojala po prostrani pokrajini. Na žalost pa je bila igra [illegible] pretežka, in vsak dotik s tlemi ali katerimkoli drugim objektom je bil zila neprijeten (beri smrten). Vseeno pa je bila igra za tiste čase, ko sta bila v modi [illegible] gry Horace in Horace goes [illegible], prava znanstvena fantastika.

Minilo je dokaj let in preteklo precej Coca Cole. Kako torej tik pred letom 1995 [illegible] igro, katere zamisel je stara kot knjiga sama, izvedba pa olti ol bistveno [illegible]. Kar se tiče grafične podobe, ni bilo seveda utopično pričakovati, da [illegible] na samí samcati 720 Kb disketi dobili kaj fantastičnega. Pravzaprav je fan [illegible] že disketa sama, saj je znano za igre na PC-jih značilno, da s prostorom na [illegible] ravnajo kakor svinja z mehom. Ni je nenavadno, ki ne bi požrla 10 megsov. Na [illegible] pa je na srečo drugače in Zeewolf z omejitvijo na eno samo disketo prav [illegible] ar ne izguba.

Kratek uvodič nam ne pove nič, sledi pa še kaj misteriozen menu. Prav vam bodo prišle kode, ki jih dobivate na vsakih nekaj stopenj, saj bi sicer vse misije morali preleteti po miljonkrat. Nastavite si lahko tudi način upravljanja, kombinacija miško ali joystick, o kakšnih tipkah pa žal ni ne duha ne sluha. Krmiljenje je tudi sicer malce češko, a o tem pozneje. Ko torej ugotovite, da po menujih nimate kaj iskati, lahko zares začnete z igro. Ta vam takoj na začetku vrže protection "foro", da sem med testiranjem od smeha skoraj padel s stola. V nekaj stavkih vam namreč natvezijo, da morajo s posebnim testom preveriti vaše psihološke last nosti in emocionalno stabilnost. Da bi to lahko preudarili, boste morali izbrati tri sličice z različnih [illegible] vašega bojnega pročnika. Svašta! Zakaj preprosto [illegible] Boj off piratem [illegible] še vedno razumeli. Ko sem tako pogledal v priloženi [illegible] očnik in dokazal svojo psihološko primernost, je program stekel naprej.

Pred misijami vam vaše naloge na kratko razložijo, s tipko Space pa si lahko tudi ogledate vaše bodoče tarče. Misije se venomer stopnjujejo, odlično pa je, da ne stopnjujejo le težavnostne stopnje, temveč tudi razgibanost, saj kar [illegible] opravljate zelo raznovrstne misije.

Sprva so vaše naloge zgolj rutinski preleti teritorija, kjer morate [illegible] sovragov in jih vse po spisku poslati po gobe. Odkrivati in uničevati morate tudi lastne opuščene tanke, da ne bi padli v roke sovražnika, poleg tankov pa na spisek za odstrel kaj kmalu pridejo še stacionarni antiavionski (AA) topovi in nadlezni patrolni čolni, ki vohljajo po zalivih in streljajo na vas še preden jih zagledate. Arze[illegible] bojnih sredstev se stopnjuje s sovražno razpoloženimi helikopterji in celo leta[illegible] pa začuda niso pretirano težak zalogaj, saj letijo s hitrostjo nekako 15 km/h. [illegible] še so raketne rampe, katerih projektili lahko hitro načnejo vaše zdravje. [illegible] je ne sestojijo le iz popadljivega mitraljiranja vsega, kar se premika.

Rešenim morate tudi talce (pa dovrače P.O.W.), katerim najprej razbijete bunker, ko pa panično pritečejo ven, se s tipko [illegible] in počakate, da se vkrcajo. Mali cigani so resda močno podobni hodečim peterokrakim zvezdam, toda ker jih lahko na matični letalonosilki pretopite v denar, jih le vestno pobirajte. Na letalonosilki lahko pristanete na desni ali pa na levi strani. Na desni oddajate rešene [illegible] nike in tako služite denar, na levi pa ga zapravljate. Gorivo in naboj za top sta zastonj, vse ostalo pa bo treba mastno plačati. Orožja, s katerimi tamanite [illegible] novi age so že omenjeni kanon, rakete zrak zemlja in vodeni izstrelki zrak, med njimi pa preklapljate s tipko Space. Vodenje kopterja in mitraljiranje [illegible] sprva gotovo dajalo vtis težavnosti, a kmalu boste odkrili nekaj olajšav. Plovilo se

Dva frčoplana bosta vsak trenutek potopila ladjico. No, to pa je že preveč očitno.

nam [illegible] vodi tako, da jo v desno pomeni, da bo helikopter dejansko krenil v desno, zato si tipke za rotiranje ali nižanje in višanje višine kar izbijte iz glave. Ta [illegible] vodenja je sprva skrajno zoprn, a se ga da dokaj hitro navaditi. Ob napadanju je potrebno posvečati pozornost le svoji senci, ki označuje vašo pozicijo, ko pa pritisnete strel se bo kopter že sam približno poravnal in tarčo nančil kogih molih [illegible]. Važno je le, da ste vsaj približno obrnjeni v pravo smer.

Blutvenega pomena [illegible] vodi tipka Enter, s katero spremenite pogled na zaslon tako da se slika akcije s helikopterjem bistveno pomanjša, doda pa se povečana karta s pozicijami vseh tarč, podatki o količinah vseh orožij ter zaslon za koristne informacije. Na slednjem lahko s smernimi tipkami pregledujete določene dele vaše naloge, posledično pa se vaša izbira odraža tudi na označenih tarčah na karti.

K visoki oceni Zeewolfa me je napeljalo predvsem nekaj manj opaznih [illegible] nosti: glasba in zvočni efekti [illegible] dajejo pečat realizma, saj so zvoki raket, zlasti pa eksplozij in klokotanja vode ob obalah res dobro narejeni. Grafika je [illegible] vektorska in pokrajina malce [illegible] lična, zato pa je daleč od tega [illegible] vedno bolj zapletajo. Tako morate že skoraj na začetku z jeklenim kavljem nadkoli prenašati težki tank, ki vam močno ovira zibanje, saj se maje kakor riba na vodi. Predvsem pa igra za razliko od Virusa ni nemogoča, saj vas helikopter prenese [illegible] goro zadetkov, česar pa ne bi mogli trditi [illegible] p[illegible]rke.

Spravite, [illegible] prištolna lasaja?

[illegible]	Amiga
[illegible]	arkadna simulacija
[illegible]	Binary Asylum
SKUPAJ	78

74 | 84 | 83

INFERNO

STAR WARS DRUGI DEL

Primož Škerl

A long time ago in a galaxy far far away... Ali vam ta stavek kaj pove? Nič? Kaj pa ime Stephen W. Hawking? Še vedno nič? Kako pa je z besedo "kaktus"? A da nima veze s prejšnjima dvema, pravite. Pa še kako prav imate! Vse kar imajo te besede skupnega, je, da nimajo ničesar skupnega s kaonastično vsevprekostreljado Inferno, ki prihaja iz anglosaških kleti v krpi zemlje in kamenja med Atlantikom in naftnimi ploščadmi Severnega morja (drugi Sinstein) Vsi/Angleži so, kot se šika, pod okriljem firme D.I.D. in Ocean (saj se še spominjate TFX, Epic in F29 Retaliator?) izklesali nov mejnik med simulacijami, ki z velikim realizmom tečejo tudi zelo hitro.

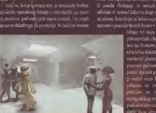
Inferno, kot je novincu ime, je simulacija borbenega letala, sposobnega letenja v vseh okoljih (po pravici povedano, pod vodo ga še nisem testiral...) in popolnoma neobčutljivega na gravitacijo. Te čudežne lastnosti mu zagotavlja poseben pogon, ki energijo jemlje iz vgrajenega mini jedrskega reaktorja. Za krmiljenje takšne zverine pa je morala Federacija najti spodobnega pilota. Izbira se je začela že pred leti, ko je Federacija pred bližajočo se supernovo iz sončnega sistema odpravila lekat novo zatočišče. To pa ni bilo povšeči Rexxonom (samooklicanim "gospodarjem vesolja"), ki so federalce hoteli uničiti. V bitki pa... še posebej izkazali (Epic pondrava)... bili povzdignjeni v živo legendo in tako so... na dobitek (beri: vlogo) pri poizvedni... akcije, saj Rexxooi ne mirujejo...

...prav nasprotno. Še predvsem... presežno mero poskakovanja jim morate seveda vrniti. Bitke potekajo tako, da vas šef Federacije na potijo v borbeno cono, kjer do sitile volje nažigate po zdrizavcih z desetimi različnimi orožji: tremi laserji, ki se razlikujejo po porabi energije (le-te ni nikdar dovolj), tremi torpedi (različen domet in hitrost) ter dvema posebnima orožjema Cluster Weapon in Megadeth (mojuzik, mjuzik...). V starih izročilih piše: "... uporabljaj jih smotrno in le, kadar je to res potrebno", kajti količina je zelo skopo odmerjena. Rešila se po svetovih in širnih globočinah vesolja najdejo tudi paketki energije t.i. weapons pods, ki vam odvisno od vrste lahko podarijo celo eno življenje. O porabi slednjega se seveda ne odločate vi, temveč žabci na drugi strani zakona, katerih pa se lahko uspešno otresate s pomočjo hi-tech krame v ladjici. Na uporabo čakajo tri vrste radarjev, head-up prikazovalnik z bistvenimi podatki o letu ter Navicom, računalnik, s katerim lahko določite tarčo, si ogledate zemljevid planeta pod vami ali pa ponovno preberete ukaze. V veliko pomoč (pa tudi paša za oči) so tudi mnogi možni zorni koti kamer, ki jih prikažete na zaslon... ki jih prikažete na zaslon od kinematografskega wide-screen pogleda pred sebe/nad cockpita pa vse do pogleda, ki ga uživa vaš zasledovalec med smojenjem vaše pločevine. Podobno barvito je okolje, v katerem potekajo boji. Nekateri resnično potekajo v temno črnem prostranstvu Francine, kjer lokalno sonce vseeno meče spektakularne sence po švigajočih ladjah (Gouraudovo senčenje) največja poslastica pa je let nad površino planetov, kjer vas čaka naporeben sončni vzhod (zahod) in temu primerno postopno osvetljevanje okoliške pokrajine. Nad pokrajino seveda letijo tovornjače in druga plovila, ki mečejo sence in svetijo naokrog s premikajočimi se svetlobnimi stožci (podobno kot ladje v filmu Blade Runner). Poleg teh dveh okolij pa se moran še lei v vesoljskih postajah in planetarnih kolonijah, po mojem najbolje uspel del igre. Takega občutka resničnosti nisem občutil še od Jedijeve vrnitve (Han Solo frči po hodnikih Zvezde smrti...). Igro popestrijo poleg stalno se spreminjajočih nalog (pobegni iz pasti, uniči tisti računalnik, preživi...) tudi mnoge vmesne animacije, ki vam dajo občutek igranja interaktivnega filma. Da bi pestrost igre dvignil na še višjo raven, je avtor dodal različne možnosti igranja. Izbirate lahko med arkado, popolno interaktivno igro (kjer prejšnja igra ni nikoli enaka novi) in povsem samostojno igro (sami si določate naloge...). Vso atmosfero zgosti še glasba, ki zveni zelo zanimivo (malček spominja na Jarre-a), popolnoma pa se ji utrga na Rolandovi kartici SCC-1.

Dalje bom naštevál samo dobrih strani, namerjanje v tarčo je z vsemi merilnimi, položenimi čez HUD, ... strašno zoprno, pa tudi orientiranje v vesolju bi lahko bilo bolje izvedeno (podobna napaka je pri ...). Še ena dobrota: igra je noro hitra tudi na 386/40 s koprocesorjem.

Kljub temu je igra vredna ogleda vseh, ki imajo radi arkade pod krinko simulacij, ljubitelji Vojne zvezd, ... Zvezdnih stez pa jo morate vsaj šestkrat obrniti, od tega zadnjič z zavezanimi očmi, izklopljenim monitorjem, ugasnjenim računalnikom in kleom pipe v ustih. Live long and prosper!

Prišel sem po jogurt in burek, ki mi ga dolgujete – "Ni ga, nimi!"



Skupščina občine Brežice

Format	PC CD-ROM, PC (386, 4 MB)
Zvrst	vesoljska simulacija
Založnik	Ocean
SKUPAJ	82
Grafika 90	Glasba 87	Igralnost 73

Aleš Petrič

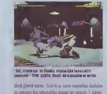
Rise of the Robots

Kako s konzervo sardin vaditi Kung-Fu?

Nekoč je v deželi Konzervoland živelo šest pločevinastih bratov Cyborg Loader Builder Crusher Military in Sentry so živeli v miru in sožitju z naravo in vsakdo se je posvečal svojemu delu. Eden je bil močan a žal kratke pameti drugi hiter spreten in lep tretji spet zvit in prefrigan. Vsak dan so izpopolnjevali svoje znanje borilnih veščin še zlasti v priljubljenem Konzervateju in si ob večerih krajšali čas z dobro knjigo ali partijo taroka. Toda v njihovo idilično življenje sta posegla bes in sovraštvo. Vseh šest bratov se je namreč do šrafov zaljubilo v strastno novonaseljenko gospodično Ribjo Pločevinko in večno prijateljstvo je bilo v trenutku pozabljeno. Da pa bi častno razrešili konflikt so organizirali turnir borilnih veščin katerega zmagovalec bo dobil najprestižnejšo nagrado.

Tako nekako zveni zaplet ene najbolj agresivno propagiranih iger zadnjega leta za katero so obljubljali izvenzemeljsko senčenje in galaktično grafiko. Govora je bilo o igri ob kateri bi Mortal Kombat izpadel kot navaden drvar Street Fighter II pa ne bi imel niti za sirovo štručko. Kralj je torej prišel v deželo pripeljal pa se je točno na 14 disketah in posledično 32 MB požrtega diska.

Ogled uvoda je prav šokanten! Takole izgleda trije napisi dve sliki in basta! Wow! Zares impresivno. Sledi glavni menu. Tudi ta je zares umetelno dodelan in razvejan kot telegrafska stanga ter ponuja 1 player 2 player in nastavitve (pika).


[illegible] robota sta se [illegible] Prav pojdiva. Dajva da te pozabim [illegible]

O.K. Let's cut the crap. Rise of the Robots poteka v SVGA ločljivosti 640x480 in res je tudi da so roboti odlično senčeni. Animacija premikanja in udarcev je gladka zraven pa so dodane tudi malenkosti ki tako spadajo v vsako spodobno pretepaško igro. Vklapljate in izklapljate lahko tresenje zaslona in določate število rund. Na voljo sta dva načina pretepanja: trening način v katerem s poljubno izbranim robotom prašite hlače poljubno izbranemu robotu ter živa akcija kjer se po vrsti pomerite z vsemi nasprotniki. Igrate lahko tudi proti soigralcu a tem načinu pa se je zelo pametno najprej naučiti vse udarce posameznih robotov in seveda tudi njihove "specialke". Udarci robotov tokrat nimajo za posledico mlak krvi temveč le nekaj opilkov ki pa se na splošno razočaranje ne nabirajo na tleh temveč kot poceni grafični trik izginejo nekje v zraku. Borbo lahko tudi časovno omejite prekinete pa jo s pritiskom na ESC. Poleg imena vašega robota sta na zaslonu le še dva uporabna podatka. Gre za preostalo energijo ter črto ki pomeni moč vašega udarca. Roboti so za razliko od drugih podobnih iger močno segregirani kar pomeni da ne gre več za tisto foro o prednostih tu in pomanjkljivostih tam.

Ah, umiram... Želim da moje podatke uporabite za [illegible] pri razvoju Yoga [illegible]

Ena redkih zamer igri leti na statičnost ozadja ter na samo igralnost ki nekako ne dosega tiste iz MK II kajti roboti delujejo na trenutke pretežko in okorno kar malce poslabša občutek borbe. Na drugi strani pa so grafika senčenje in zvočni učinki zares fantastični in zagotovo vredni ogleda. Na slovenski trg je nedavno prišla tudi CD-ROM različica ki ponuja bistveno izboljšane zvočne učinke in glasbo poleg tega pa se na drugem CD-ju nahaja še cela štorija o igri.

Igro so nam posodili pri podjetju Infobia (Dunajska 120 Ljubljana)

Format	PC, PC CD-ROM (486, 4 MB), Amiga
Zvrst	borilna igra
Založnik	Mirage / Time Warner Interactive
SKUPAJ	**72**

92 | 81 | 70

COLBY
DOO

5 Foot 10 Pack VOL.2	8.500
7th Guest	7.300
Aegis Guardian of the Fleet	11.500
All New World of Lemming	10.100
Alone in the Dark 2	10.400
Armored First	10.800
Battle Isle 2	9.600
Cyberwar	11.300
Dark Legions	9.000
Day of the Tentacle	5.500
Dawn Patrol	10.100
Desert Strike	8.100
Dragon Lore	10.200
Falcon Gold	10.900
FIFA Internacional Soccer	9.200
Gabriel Knight	5.800
Global Explorer	11.300
Great Naval Battles 2	9.200
Inferno	12.00
Lawnmower Man	5.700
Leisure Suit Larry 6	8.800
Mad Dog McCree 2	5.600
Magic Carpet	12.500
Megarace	6.600
Microcosm	4.500
MS Art Gallery	9.900
MS Bookshelf 94	9.900
MS Cinemania 94	8.200
MS Encarta	10.700
MS Musical Instruments	9.900
Murder Makes Str Deadfellow	9.000
Myst	11.500
NHL Hockey 95	10.400
Novastorm	11.600
Outpost	8.700
PGA Tour Golf 486	11.800
Police Quest 4	10.700
Quantum Gate	7.500
Retribution	10.100
Rise of the Robots	11.300
Sam & Max	8.800
Space Quest Collection	10.200
Strike Commander	10.100
The Grandest Fleet	8.700
The Horde	9.900
Theme Park	10.400
US Navy Fighter	12.000
Voyeur	10.100

Obiščite nas v naši novi trgovini
Mr. CD-ROM
na Vodnikovi 187
(trgovska stavba ob tržnici Koseze)

Ugodni pogoji za nadaljno prodajo!
COLBY d.o.o.
Stanežiče 3a, Ljubljana
Tel./Fax: 061/50-113
Vse cene so v SIT brez 5% PD

UNIVERSE

Robert Hlep

Pojdite preko prehoda na levi. Poiščite vezje, kovinsko palico in kamen. Skočite na rotirajoči se asteroid in preko njega še na prehod. Pri satelitski anteni vstavite (INSERT) v kontrolno ploščo najprej palico nato pa še vezje. Uporabite konzolo in sicer povežite se (CONNECT CHANNEL) z Gavric Homeworld, nato pa še za ta isti planet izklopite filtracijski sistem.

V Gavricu morate s PUSH preiskati večji zračnik. Po pristanku poberite zrcalo in se po že znani poti vrnite na Gavric. Za vogalom so vrata, zaščitena z laserjem. Vanj vrzite zrcalo. Preko domofona se seznanite s Silphinao. Ko boste v njeno stanovanje čez nekaj časa začeli vdirati roboti, morate s palico napasti (I) ključavnico. Oblecite jakno iz omare, uporabite računalnik na roki s konzolo nad posteljo, z njo pa potem odprite okno. Skočite skozi okno. Na plovilu uporabite računalnik, skočite vanj nato pa v napravo proti totovom vstavite key-card. Na desni strani glavnega monitorja je tipkovnica preko katere vtipkajte kodo 87764.

Sedaj ste sredi širnega vesolja. Po kratkem klepetu s Snorglatom poletite proti planetu Balkamos 7 (NAVIGATE COURSE). Ko pristanete (DESCEND TO PLANET in SELECT QUADRANT) poberite droida, ki je blizu razbite ladje. Pojdite desno in dvakrat dol ter poberite še sprej. Poiščite oliene, ki so vam ukradli plovilo. Združite droida s sprejem in dobljeno kombinacijo uporabite na njih. Poletite proti planetu Jor Slev 4. Tam izberite zgornji levi kvadrant, kjer morate onesposobiti alieno s kamnom, z droidom pa zberite blobe. Zdaj morate odleteti v spodnji desni kvadrant. Pojdite dvakrat levo in se pogovorite z domačinom. Dajte mu blobe in v zameno dobite kristal. Zapustite planet in poletite nazaj proti asteroidu Pffolenop.

Ko zopet srečate Snorglota mu ponudite kristal. Po arkadnem delu se znajdete v Wheel Worldu. Po ponovni pridobitvi zavesti skočite nazaj v plovilo in poiščite L-ref 40e. Tam potisnite robota in vzemite kabel. V L ref 1h poiščite ulico Kaleev. Tam je plascad z monitorji. V levega vtaknite I.D. kartico in pritisnite ORDER. Dobite razgrajevalec. Pojdite v bar. Tam se lahko malo poigrate z video igrami, sicer pa prisedite k stražniku. Malce se mu prilizujte in na koncu mu celo kupite pijačo. Skombinirajte jo z razgrajevalcem. Stražniku dajte pripravljeno brozgo, nato pa mu ukradite značko. Vrnite se proti plovilu. Na ulici boste srečali starca, ki ga nadlegujejo vojaki - Pockersi. Le-ti mu ukradejo roko, vi pa mu jo morate vrniti. Zato vas čaka še en arkadni del.

Pridobljeno roko nesite nazaj k starcu, ki vas čaka v ulici Kaleev. Sledite mu, nato pa ubežite proti robotom, katere je naščuval sam baron Kaleev. Ko boste prišli do dvigala stopite nanj. Ker nesreča nikoli ne počiva, se bo dvigalo ustavilo ravno na polovici. Zato na njem uporabite kabel in pojdite skozi prehod na desni. Sedaj se postavite na most. Skočite na vlak, na koncu vožnje pa se na nosilec. Spustite se na nižji nivo in pojdite do vrat na desni. Na odprtini ob vratih uporabite droida.

Pri uničenem droidu uporabite terminal in kupite vozovnico. Pojdite skozi vrata na levi in vstavite vstopnico v terminal. Vstopite v plovilo. Znajdete se ob dvigalu. Pritisnite na gumb za Level 1. Prisluhnite pogovoru med dvema tipoma, nato pa se jima predstavite kot stražnik. Stopite levo in nato skozi prva vrata. Po pogovoru z upornikom uporabite interfon, izberite level 3 nato pa Myrella. Vrnite se k dvigalu in se pojdite v tretje nadstropje. Pojdite levo, gor, levo, levo, gor, levo in levo. Uporabite ključavnico, vstopite in se spoznajte z Myrellom. Dobite še drugi del zvezdne karte. Zapustite sobo in se vpletite v pogovor z dekletom. Ko pade v nezavest, ji odvzemite kartico. Vrnite se k dvigalu in izberite Launch Bay. Skočite v modro plovilo. Poletite proti planetu Ankarlon 5. Izberite zgornji levi kvadrant. Pojdite levo in iz smetja poberite palico (PULL). Prvotno palico (bent metal bar) vstavite v terminal na velikanskem vozilu. Le-to se nahaja ob levi lučki. Sedaj preko galaksije Mekonthollor poletite na Doorlor Karv. Izstopite v zgornjem desnem kvadrantu in pojdite dvakrat na desno proti spomeniku. Združite (COMBINE) oba kosa zvezdne karte, to pa s palico. Dobljen predmet vstavite v odprtino na spomeniku in znašli se boste na Haldebarju. Pojdite desno in poberite kamen. Oglejte si karto na levi. Vseh šest označenih kamnov morate prehoditi in to dovolj hitro, da bodo izginili vsi laserji. Naredite to tako, da se boste ustavili na spodnjem sredinskem kamnu. Ko vam to uspe, vrzite kamen v dragulj. Hitro ga poberite in začnite teči. Skočite preko nastolega prepada nato pa smuknite skozi črno luknjo.

Preko planeta Sirluf 2 se vrnite na Arkalan 5 k velikemu vozilu na katerem ste uporabili palico. Na istem mestu uporabite sedaj dragulj nato pa še računalnik na vaši roki. Prikazali se bodo nekakšni znaki. Izberite srednjo možnost in se teleportirajte v plovilo. Pogovorite se z pilotom in dobili boste obroček. Sedaj poletite proti galaksiji Mekonthollar. Tam boste na Colossusu srečali Man-Bruta. Pogovorite se z njim. Ko prispete h Corosu uporabite transporter. Na Corosu se ne upirajte roparjema ampak jima odstopite vajino plovilo. Pojdite v mesto in se pogovorite z Doshivom. Ko vam bo razložil kako je z zidom se vrnite nazaj v mesto pojdite dol. Ker vas hočeta stražarja spoditi, naščuvajte ornamentalnega robota naj stopi do njiju. V drugem poskusu, ko ga stražarja uničita, poberite baterije. Združite dragulj z obročkom, dobljeno kombinacijo pa še z baterijami. Na tej novi kombinaciji uporabite ročni računalnik. Sedaj ko ste nevidni, smuknite mimo stražarjev, nato pa na levo.

Ko se baronu ponesreči poskus umora, mu odvzemite čip. Sedaj se lahko pogovorite z robotom ob zidu. Naščuvajte ga, da ustreli v zid. Zbežite skozi luknjo nato pa hitro naprej po naslednji poti: desno, gor, 2x desno, gor, desno, dol, desno, gor in desno. Kuščarju vrzite v glavo čip in skočite za njegov rep. Od ostankov robota poberite baterije in jih združite z obročkom. Pojdite gor in se zopet naredite nevidnega. Pojdite levo in potisnite (PUSH) robota, ki vam kaže hrbet. Naprej na levo in od Man-Bruta dobite rokovico. Zopet na levo, razkrinkajte barona, v velikanskega robota pa vrzite dragulj. S tem ste končali eno najbolj odbitih pustolovščin letošnjega leta.

Matjaž Dolenec

Dreamweb

Preden začnem z opisom rešitve igre, naj vas opozorim, da skrbno preglejte vsak prostor, v katerem se nahajate, saj so nekatere stvari zelo težko vidne.

Po začetnem uvodu se zbudite v stanovanju svojega dekleta Eden. Malo poklepetajte z njo, nato pa vzemite kreditno kartico iz denarnice na mizi (Edenin Cartridge), preglejte koš za odpadke in poberite papir, na katerem se nahaja šifra za vstop v vašo sobo. Odpravite se v sosednjo sobo in tam odprite mikrovalovno pečico ter poberite ključ. Vstopite v dvigalo, prišli boste do garaže. Tu poberite izvijač. Odpravite se ven ter zavijte do Sparkyjevega bara. Zunaj poberite eno od steklenic in vstopite v bar. V baru boste izvedeli, da ste začasno suspendirani in da vam vaš "gazda" priporoča nekajdnevni (tedenski?) oddih. Uporabite kreditno kartico na Scannerju, da boste prejeli svojo neizplačano plačo. Lahko se tudi pogovorite z moškim, ki sedi za šankom, od njega boste izvedeli, da je v mesto prišel znani pevec David Cranne in da je najel sobo v Crescent hotelu.

Odpravite se proti svojemu stanovanju, odtipkajte številko na ključavnici in vstopite. V vašem "pospravljenem" stanovanju poberite nož in uporabite Edenin Cartridge v interfacu. Prižgite računalnik in se prijavite kot Ryan. Preberite Cartridge in s pomočjo gesla ("blackdragon") preberite še ostale datoteke. Sedaj poberite Cartridge, na katerem piše "Important" in ga uporabite na interfacu. Preberite še ta Cartridge in v njem boste izvedeli za sestanek z vašim prijateljem Lousom.

Zapustite hišo in obiščite svojega prijatelja Lousa. Odprite njegova vrata (koda je 5238). Poberite čevelj in govorite z Lousom. Vzemite še klubsko karto in se odpravite do Pool Bara. Tam se najprej pogovorite s človekom na vhodu in nato uporabite kartico na vratni ključavnici.

Naprej opravite z natakarjem, nato pa se odpravite na levo. Povzpnite se po stopnicah in odprite ključavnico s 5222. Vstopite in srečali boste Silvermana. Odkupite od njega pištolo in se odpravite v hotel in rezervirajte sobo.

Zaboj za Sterlinga

Plačajte s kartico in vzemite ključ. Uporabite dvigalo in ključ, na hodniku poberite pri "Fire Point" sekiro in se vrnite nazaj v dvigalo. Uporabite nož na kontrolni enoti, pokazala se bo žica. Še enkrat uporabite nož na žici in dvigalo bo blokirano. Sedaj uporabite ročko (Handle) in odprla se bodo vrata na stropu dvigala. Splezali boste na strop dvigala, sedaj uporabite sekiro na vratih dvigala. Sedaj pa pozor! Uporabite sekiro na prvem stražarju, drugega pa ustrelite s pištolo, ki ste jo dobili od Silvermana. Pojdite na levi in nato navzdol, srečali boste Davida Cranea. Ne obotavljajte se preveč in hitro pritisnite na petelina, opravili ste s prvim iz velike sedmice. V Dreamwebu govorite z čuvajem, nato pa pojdite dvakrat navzdol in enkrat na desno. Odprite prava vrata in znotraj uporabite ključ, ki ste ga pobrali v mikrovalovni pečici. Sedaj lahko greste nazaj do svojega stanovanja in preberete novice, ki so se medtem nabrale. Nato poiščite studio Channel 6, ki so ga zasedli vojaki. Stecite okoli stavbe in ustrelite Portierja. Sedaj lahko vstopite skozi okno in opravite z vrati. Na recepciji leži pod katalogom prepustnica (Passcard), s katero lahko odprete vrata na levi. Z izvijačem odprite električno omarico in poberite varovalko. Sedaj pojdite nazaj do recepcije in nadaljujte pot naprej na desno v shrambo (Store Room). Od tu splezajte po lestvi navzgor in zamenjajte varovalko v krmilu. Tako, pa je šel po gobe tudi številka dve!

Ponovno se v Dreamwebu pogovorite s čuvajem. Tecite navzdol in vzemite kristal, nato odprite prava vrata na levi in kot rečejo "Lahko dobljeno lahko izgubljeno". Pojdite do Edeninega stanovanja (koda vrat je 2865) in uporabite Organizer, dokler ne boste našli naslova Sartaina. Hitro skočite do njega in odklenite vrata s šifro 7833. Znotraj ustrelite v računalnik.

Sedaj pojdite na levo v dvigalo, z njim navzgor in zunaj takoj uporabite kristal. Preiščite torbico z dokumenti in preberite vse dokumente do konca. Nato pojdite na desno, se povzpnite po stopnicah navzgor in začnite streljati na helikopter. Tudi številka tri je premagan.

Chapel in Underwood

V Dreamwebu morate kot ponavadi poiskati prava vrata. Pojdite skozi prva vrata na desni. Bodite pozorni in snemite klešče za žico od Lasterja. Sedaj pojdite do cerkve, kjer je pravo razdejanje. Pulicist vas ne bo spustil naprej, zato se zavihtite čez zid. V prostoru poiščite Cartridge in splezajte nazaj. Kot naslednjo obiščite čolnarno in jo natančno preiščite. Vstavite nazaj razrahljano krmilo in napolnite steklenico z vodo. S pomočjo krmila razbijte krov in privežite steklenico na vrv, sledila bo eksplozija. Sedaj lahko greste na desno in splezate na balkon. Skočite skozi okno in naleteli boste na gospo Underwood, ki se plazi po tleh. Hitro ukrepajte in jo ustrelite, da bo šla po gobe tudi številka 5.

Skočite sedaj nazaj do svojega stanovanja in si oglejte Beckettov Cartridge. Potem ko se boste prijavili kot "Beckett", boste prišli do prvega gesla "Septimus". Preberite novice in se odpravite do cerkve, v katero boste prišli skozi prava vrata. V cerkvi vzemite roko in jo položite na oltar, nakar bo na tla padlo pregrinjalo. Uporabite oba lestenca na pregrinjalu in premaknite oltar. Sedaj lahko greste navzdol in preiščite skledo, kar vam bo prineslo dragocen kamen. Odprite grob in poberite kamen ter še ostale predmete. Kombinacija treh dragih kamnov vam bo odprla skrit prehod. Pojdite na desno in sedaj boste lahko šli navzgor. Prišli boste do kipa, kjer morate paziti na znake, dokler se ne bo pojavil napis "Diary of a Mad man". Sedaj obiščite vse sobe in poiščite skale (Rocks), dokler ne boste našli osem kamnov. Vseh osem kamnov naložite v czo in jo poženite. Pojdite skozi nastali izhod in zavijte na levo. Opravili ste z številko šest, vendar vam ostane še številka "7".

Odpravite se nazaj in skočite v luknjo. Nato tecite navzgor in ko boste odkrili terrace, se vam bo na levi pokazal izhod. Znotraj počakajte na Dealerja, ki vam bo povedal svojo zgodbo. Ker vas bo povabil na "obdelavo" z nožem, posnemite položaj preden vstopite v sobo. Po koncu številke "7" morate zapustiti sobo in končali ste igro in rešili mesto in svet, bla, bla, bla,...

The Legend of Kyrandia 3

Malcolm's Revenge

Psihopatski dvorski tepec spet najeda

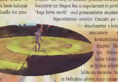
Še enkrat je dolgo tega sem z nesposobno Zanthio bleferško čarovnico v Kyrandii 2 reševal bizarne uganke jedro sveta ter kolesa realnosti. Ženska je venomer dajala polnore komentarje se kot pobesnela preoblačila in v svoj čarovniški lonec metala kar ji je prišlo pod roke. Ni kaj, bila je kar prijetna mlada dama. Zanimivo, da v Kyrandii 2 o kakem dvornem norčku Malcolmu, ki je v prvem delu Legende o Kyrandii se izdatno nastopal, ni bilo niti sledi. Tudi cilj zgodbe in sam potek sta bila čisto drugačna od dosedanjega nadaljevanja.

Na kratko torej, tudi vsi tisti, ki ste Kyrandio 2 po kakšnem megablastičnem naključju končali, ne boste imeli pri nadaljevanju prav nič olajšanega dela. Zgodba je predhodniku podobna kakor jajce jabolčarju, pa tudi glavni junak je zamenjan. Govorimo seveda o notorično zlobnem in kot politik budobnem dvornem norcu (dobesedno) Malcolmu, ki je drugi del igre preživel vzidan v kamen. Tovrsten oddih mu seve

Ljuba dama, kdor ga ima

da ni dobro del in ubogemu norcu se je čisto zmešalo. Zdaj je seveda prišel čas za sladko maščevanje, jed, ki jo je najbolje postreči s pikantno gobovo omako in kančkom cimeta na vrhu. Pomagali mu boste kakopak vi, dragi bralci, zato na moralne predsodke kar pozabite.

Igra v veliki večini teče s CD enote, vseeno pa je potrebno za instalacijo nameniti še dodatnih 10 MB. Ste vilka, če bo kompozicija relativno velika, a ko ugotovite, da je igre na CD-ju ostalo še okroglih 570 MB, se raje zahvalite Bogu, da se čudo ni instaliralo v celoti. Takoj po zagonu vam bo intro v natančnem kronološkem zaporedju razodel tantalove muke malega psihopata Malcolma, kateremu že skozi otroško dobo z vestjo ni bilo prizanešeno. Gunther vaša in Malcolmova slaba vest (v igri nastopa kot fat-



pinky-pig face v oblačku) vas je vedno napeljeval k svinjarijam, zato je Malcolm izgubil vse prijatelje. S tako debilnim vzgojiteljem, torej ni nič čudnega, če se je otrok modre krvi razvil v odtrgano psihadelično kreaturo, ki se nasilno obnaša celo do veveric.

Način potovanja po zakotni deželici Kyrandia še vedno ostaja grafična "poglej&klikni" pustolovščina, kjer Malcolm potrpežljivo gobca komentarje na vsak vaš klik miške. Ker ima po "defaultu" (začetni nastavitvi) navado komentar tudi do konca povedati, utegne biti njegovo besedičenje prava pokora. Na srečo lahko v meniju Options vključite "dialog interrupt on". Poleg obstaja tudi možnost, da izrečena besedila preberete tudi v oblačkih, kar utegne biti precej priročno. Kadar

Vsi za enega, eden pleše!

liki namreč otresajo jezik, s tem lahko nezanimive dele prekinete kar z miško.

Med obveznimi pritiklinami tokrat na srečo ni Zanthiinega vsejedega lonca, skrčila pa se je tudi shramba za predmete. Tokrat gre vanjo vsega deset predmetov, v prve pol ure igranja pa jih boste imeli že dvajset. Gre torej za klasičen problem kvalitete in kvantitete ter obupen boj za superiornost in privilegij "koga boste nosili" med pomarančnim olupkom in hipnotizirano veverico. Omeniti gre tudi ... obnašometer, s katerim uravnavate vaše komuniciranje z drugimi liki v igri. Vedete se lahko iskreno in se ljudem dobrikate, lahko ste normalni, torej z za Malcolma zdravo mero cinizma in hudobije, sebi enake like pa trebrajte v "evil mode u". Na predmete boste nabasali čisto za vsakim voglom in dobrih tričetrt jih bo spretno skrilo svoj namen. Njihova uporaba je spet prirejena igralcem s povprečnim IQ-jem Bobe Rocka. Predmet poberemo s klikom, odložimo s klikom in ga tradicionalno tudi uporabimo s klikom. Nobenih Use, Open, Push, Examine rutin kajti vse reliže so dragocene in jih ne kaže preveč nagrezati. Zaplet, ki je že sam po sebi šolski primer odbitka, nas bo popeljal skozi plejado različnih pokrajin, svetov in lokacij, za katere pisanost skoraj ni prava beseda. Programerji so ali izdatno uporabljali ukaz random ali pa izdatno snifali neostik.

Predmete lahko poleg klasične uporabe na drugih predmetih, objektih ter drugih likih, uporabite tudi

Je lahko meja pahdom ja hrutu?

na sebi. Sarkastične Malcolmove pripombe (ko nanj kliknete z žago: I'm not in the mood for amputation) je res vredno slišati.

Tretje Westwoodovo nadaljevanje grafične sage o tuji deželici Kyrandii se je torej od prejšnjega dela povečalo za dobrih 550 MB. Večji del prostora zasede vedno prisotna glasbena podlaga ter inkorporirani govor, ki tokrat ni nekaj galaktično neumnega kot npr. še stari Ultima 8 Speech pack. Originalci so namreč tri diskete s tistim imenom prodajali tepcem, ki so mislili, da bo Avatar res tudi spregovoril. Žal so govorili le titani, pa še ti le kakšen stavek, med katerim se je igra skoraj obvezno sesula. Kyrandia 3 pa kupcev ne nateguje. Vsi liki neprestano trobezljajo, kralj med gobezdali pa je glavni lik, Malcolm, ki res nikoli ni tiho.

Igro nam je posodila MK trgovina, Miklošičeva 40, Ljubljana (tel. 061/311-...).

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Virgin / Westwood Studios

SKUPAJ 79

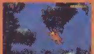
82 · 88 · 76

ANDREJ BOHINC

LION KING

NAJ ŽIVI KRALJ ŽIVALI!

Po največji Disneyevi uspešnici The Lion King že 32 po vrsti, ki je v kinematografih po ZDA požela tak uspeh, da so jo morali začasno umakniti s sporeda in ponovna predvajanja prestaviti na čas okoli Božiča, je v naše kraje v obliki ljubke »jump & run« arkade končno prišla tudi njena računalniška različica. Čeprav je za igre po filmih



Prosti pad ali kako se levje kože ohranje na kamnitih tleh

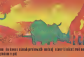
na splošno znano, da ponavadi ne uspejo pričarati pravega vzdušja kot njihovi širokoplatenski izvirniki, je Lev Kralj (ali Kravji Lev, kakor vam je ljubše) v tem pogledu svetla izjema. Za igro sicer ni skrbi, da bi jo morali zaradi pretiranega povpraševanja umakniti iz prodaje, toda tokrat jabolko ni padlo daleč od drevesa: igra ni skoraj nič slabša od filma. Vanjo ste sicer vrženi brez predhodnega uvoda, kar pa sledi, je zelo verna adaptacija filma.

Prvih šest stopenj odigrate v vlogi malega levčka Simbe, ki komaj čaka, da postane kralj, zadnje štiri pa končate v koži odraslega princa Simbe. Kot mali lev in razposajenec lahko samo tečete, skačete in malo rjovete, kaj več pa ne morete početi. V bistvu je prvih šestih stopenj le predpriprava na življenje odraslega leva, ki si tudi z dolgimi kremplji na šapah utira pot

naprej. Z malim Simbo začete igro na skali Ponosa, jo nadaljujete s skakanjem po glavah žiraf in logično igro zastraševanja roznatih opic na drugi stopnji, ter obiskom slonjega pokopališča na tretji. Potek (in prikaz) igre se drastično spremeni na četrti stopnji, kjer morate preživeti 3D bivolji stampedo, v katerem pokončajo vašega očeta Mufaso. Naslednji dve stopnji preživite v prostovoljnem izgnanstvu, medtem pa Mufasov zlobni brat Skar skupaj z garjavimi hijenami prevzame kraljevi levji prestol. Kot odrasel lev Simba na sedmi stopnji dobite novo orožje – dolge in ostre kremplje, s katerimi si morate na zadnjih treh izbojevati nazaj kar vam pripada: naslov kralja živali.

V igri so skrite tudi štiri bonusne etape, ki pa jih dosežete le, če na predhodni stopnji poberete določeno ikono. Na treh od njih s pomočjo dveh Simbovih prijateljev, male podlasice Timona in merjasca Pumbe, zbirate hrošče, četrta pa naj ostane skrivnost.

Po gladkosti animacije in čudovitosti grafike se z The Lion Kingom lahko kosata le njegova brata(?) Aladin in The Jungle Book. Na tem mestu moram pohvaliti avtorje za briljantno animacijo glavnega karakterja. Čeprav gre za gibanje štirinoge živali, se ta plazi, teče, skače in bori kot se za pravega leva spodobi. Tudi zvok je na ravni Disneyevih risank: v ozadju odmeva ta nepozabni filmski uspešnici Eltona Johna I Just Can't Wait to Be King in Circle of Life, svoj delež k atmosferi pa dodajo tudi tolkala iz afriškega plemena Zulu. Igri ne moremo očitati, da je prelahka ali preveč enolična, kot so mnogi trdili za Aladina. Morda bi vanjo lahko vnesli



Upam, da [illegible]

še več sekvenc iz filma, toda potem bi morala največ razmišljati že o CD ROM različici.

The Lion King je kljub temu brez dvoma ena najboljših priredb iger po filmih, ki ji je uspelo nekaj,

Pokaj hijenskega trio Šaft a Pepe [illegible]

česar druge igre lahko le sanjajo: igralca tako čustveno povezati z glavnim junakom filma, da ta podzavestno sodeluje z njim v non stop akciji in dramatičnih spopadih z drugimi živalmi. Hakuna Matata!

format	PC (486, 4 MB), Amiga, konzola
vrsta	arkadna igra
založnik	Virgin
SKUPAJ	88
grafika	88
zvok	84
igralnost	82

ISHAR 3

Robert Hlep

Za začetek vam priporočam, da dobro prečešete mesto. Tako boste imeli na karti označena pomembnejša mesta in boste hitro vedeli kako in kaj. Prav tako boste po pretepih z uličnimi rolpami prišli do denarja in s tem nakupili orožje, ki ga nujno potrebujete. Druščina, ki jo boste imeli, naj vsebuje vsaj enega dobrega bojevnika, pa tudi stezosledec (ranger) se v igri izkaže za priporočnega.

Ko vas neznanec na začetku napoti k astronomu Mernstu, se nikar ne zapodite k njemu, preden mu ne kupite likerja. Njegova hiša je v severnem delu bogatejšega predela mesta. Že za sam vstop v ta predel boste potrebovali 4000 kreditov. Karte, ki vam jih da Mernst, morate nesti k njegovemu prijatelju Fudrusu. Njegova hiša je v južnem delu mesta. Ker je le-ta zaklenjena in v njo ne gre kar tako vlomiti, morate poiskati osebo, ki ima ključ. Ta oseba je Molrus, ki čepi v gostilni Silver Wolf. Ta gostilna se nahaja nekaj korakov severno od Fudrusa. Molrusu kupite večerjo in Fudrusova hiša je za vas odprta. Fudrus bo sicer rečen, ko pa mu boste pomolili karte pod nos, bo zadeva rešena: odprl se vam bo prvi prehod.

V gozdu boste ob velikih mukah našli rakuna, ki vam da pergament. Tega dajte Fudrusu, potem ko se boste ob še večjih mukah prebili ven. Ko vam je vstop v njegovo hišo omogočen brez pomoči nerodnega Molrusa, boste v njej našli steklenico in ogrlico. Ogrlico si nadenite in vstopite v krčmo Big Trofer. Tukaj dobite nek prašek, ki je osnovna sestavina za pripravo napitka, namenjenega rakunu. Ko nabavite preostale sestavine in je napitek pripravljen, se zopet začnite prebijati skozi gozd do rakuna. Glej ga čudo: rakun je bil v resnici Dahlin. Kaj storiti z dragulji, ki vam jih pokloni? Preprosto: dajte jih njegovemu vnuku. Srečali ga boste, če ga boste čakali in čakali pred gledališčem, ki se, razumljivo, nahaja v bogatejšem predelu.

Sedaj bo zopet potrebno čakanje, saj se nov prehod ne odpre kadarkoli. Ko pa se že odpre, vam je za storiti naslednje: vstopite in opravite z "Big Bossom" (upam, da ste si do sedaj že nabavili kakšna konkretnejša rezila). Ker pa niste vstopili noter kar tako, pa mimogrede odnesite s seboj še dragulj. Pred gledališčem vam bo Alstar spet nekaj tvezel. Ko boste to preživeli, stopite do knjižnice.

Ko se boste tako nahodili, vam bo zopet jasno, da bo še enkrat potrebno preiskati svet na oni strani prehoda (tistega v gledališču). Tukaj zopet nastopi iskanje in sicer druge polovice nekega zopernega predmeta. Združite oba kosa in juhuhu! Pot do časovnega je odprta! Na njeno levo stran položite dragulj in to je tudi vse. Kako [illegible] murljivo!

Neroda Molrus [illegible] Saj njegova pomoč [illegible] prikazal. Poiščite nov prehod [illegible] V tem prehodu vas čak [illegible] int!!! Sam labirint je manjši [illegible] še čaka. To pa je bitka s časom [illegible] z raznoraznimi kroglami ter [illegible] odvisne od trenutnega [illegible] Stezosledec so bo zopet [illegible] vam bo da mah ne raste na kotalečem [illegible] (Rolling Stones). To pac pomeni [illegible] previdni ce pač do sedaj še niste [illegible]

V prehodu skozi katerega pojdite, so razni majhni odrepi. V enem od njih potegnite za vzvod. Tako ste si odprli pot do štirih "časometrov". S pomočjo vseh štirih morate pospeševati čas in se tako rešiti pred strupenim oblakom. Ko vam to uspe, odklenite vrata na vaši desni. Vstopili ste v zmajev brlog. Tam po hitrem postopku rešite mladenko in še po hitrejšem postopku zbezite ven. Če greste naproti od vrat, skozi katere ste vstopili, morate najti madež na steni. To je vaš izhod.

Utrujeni od vseh vragolij si privoščite malce počitka. V sanjah vam bo Jon povedal, da si lahko mirne duše prisvojite njegove obleke. Hišo boste našli na mapi, ključ pa v vodnjaku. Namaskirajte mladenko in skupaj z njo pojdite v palačo. Tam jo "razmaskirajte" in začnite točiti solze, ko boste priča neizmerni romantiki. Brez oklevanja vključite v svojo druščino še njenega ljubimca in poiščite Fudjusa. Kaj kmalu vas bosta seveda zapustila, saj je ustvarjanje družina kajpak pomembneje od lova za raznimi dragulji in podobnimi neumnostmi. Ko vam Fudrus da nov dragulj, nesite se tega k časovnemu stroju. Sedaj ga lahko tudi vključite. Naslednje kar vam je za storiti je, da poiščete Malzharov pas.

Stopite do mladenke, vendar niti nje in niti njenega moža ni več tam. Jasno, saj ste premaknili čas in tako boste imeli čast spoznati njunega sina, seveda potem, ko ubijete vsiljivca. Dobili ste torej nov ključ. Z njegovo pomočjo, boste prišli do čarovnice, ki je v sobanah črnega zmaja. Le-ta vam da zaščito proti ognju, ki vam bo prišla še kako prav, ko boste dobro oboroženi stopili skozi prehod na severu mesta. Čaka vas namreč spopad z vsemi mogočimi pastmi in labirinti. Poiščite čarovnika, opravite z njim in z vzvodom ter se vrnite na začetek. Sedaj se odpravite višji nadmorski višini naproti, desno malo sekljajte grde nakaze, prehodite prepad in ubijte zmaja (kar vam bo uspelo ob velikem trudu).

Domé iz Ljubljane (tel (061) 340 230) ima težave z igro Space Quest IV. Zatakne se mu v ugovinah pri stražarjih.

Žiga iz Ljubljane (tel (061) 51-624) vam zastavlja uganke iz igre Simon the Sorcerer ko dobiš pojako bi poje vrata potem vzameš klobuk, dim za čebele kako te uporabiš na čebelah?

Borut iz Moraka Rebete (tel (069) 24-569) išče rešitev igre KGB in kode all cheat za Bundesliga Manager Professional 1 iz 2 za veliko denarja.

Simon iz Ljubljane odgovarja Gregorju iz Ljubljane obrod z rešije? Pogovori se z hudičem in Robu iz Ljubljana kako uporabljati dvižipred v DumbMaxe? Dolnjegica je treba tudi elektrificirati z žicami. Ti se ne tiče, drugače pa dela. Ima pa tudi Simon tudi eno vprašanje za nas: kakšna naklada je tole Megazin in koliko naročnikov? That's top secret! (No just joking!) Megazin izhaja v nakladi 8000 izvodov, naročnikov pa imamo trenutno nekaj čez 3000.

Borut iz Črnuč (tel (061) 372 620) sprašuje kako se prijaviš na SOS REGISTER? Preprosto napišeš svoje vprašanje, ime in telefonsko številko na list papirja in ga pošlješ na naslov uredništva Megazina s pripisom "Za SOS register". Lahko ga nam svoje tegobe sporočiš tudi po telefonu all lakau (vsak delavnik od 8h do 18h) BTW Borut išče vse cheat kode za Prince of Persia 2.

Neimenovani S B sprašuje 1 Kako se vozi čisto v igri Sim Farm? 2 Kako se braniti pred napadom vesoljcev v igri SimCity 000 in 3 prosi za kode v igri Colus.

Andreja Špilahu (Velika Poloza 24 69225 Velika Polana) zanima pomen besed EMS XMS in CEMM prosi pa tudi za kode v igri Another World. Zanima ga kje dobiti dobre igre po ne previsoki ceni? Poskusi pri firmi ITA PLUS (glej oglas v tej številki Megazina).

Neznani dobrotnik Sašo iz prejšnje številke pošilja kode za Flashback: Stopnja (jogos, bonita, yobulé), firma (cookel ohive plastic) stadir (ertic knoyyk fuge) mesto (rhean carine capoul) 2 mesto (erlbut moneno zxzap) dimenzija (ehiryo zalact manluc) 0 dimenzija (rendes, nep lub, no wey) zaključek (belungo).

Kanarčka iz Celja zanima zakaj zaveu Megazina ni več kode s sharewaren (ni sponzorja) zakaj na ekranu ob le tografiji, veliko boljše bi bilo, če jih sploh ne bi bilo (se strinjam vendar bi bil potem tudi Megazin za polovico tanjši) kaj je arcadrive (eno glupost za Windowse v ecoalh je eujeo) kaj se more narediti pri Bezeslh v stali Sky ko popmeš lift (bori rešitev v 9 številki) kdaj bo izšel Simon the Sorcerer 2 (moral bi že novembra, zdaj pa bo najbrž šele jan/feb 96) ali bo Mortal Kombat 3 zunaj tudi za PC ja (da, v ameriki kažejo da samo na CD-ju) in kdaj pride 11th Hour (obljubljeno februarja 96). Odgovarja pa Matevžu ki je pri DOTT spraševal za kode ko se pojavi številka 718 daj levi kalendar čisto gori in ko se pojavi številka 8 pritisni OK pa to.

Aleš iz Ljubljane (tel (061) 791-604) pri Space Quest 3 ne more dobiti generatorja, ki ga okrade miš (vrni se na lokacijo kjer je še on generator, rabiš potere ni več) in išče igre King s Quest I-III Space Quest I in Police Quest II-III.

Miha Kobev iz Ljubljane še vsi ostali ki se sprašujete naročnine za Megazin ki se vam izteče vam avtomatsko podaljšamo (dobite položnico po pošti).

Rok iz Maribora sprašuje kako pri igri Robinson's Requiem ubiti tigra in kako si narediti lok all palico za lovljenje rib, ali bo Mortal Kombat 2 izšel tudi za Amigo (je žal), ne znajde pa se tudi v gradu pri igri Goblins 2. Help him!

Meljan iz Šoštanja prosi vse ki poznajo trik za neranljivost v igri Shadow Caster, da ga pošljejo v SOS register!

C H E A T   M O T E L

KID CHAOS

Kode so
```
Level 1 - CEBDCEABKAK      Level 2 - MHCNBEKBAL
Level 3   DFFDQBLLKKC      Level 4 - COCTLEBLKKN
```
Vsaka od teh kod vam da 10 življenj in spodobno število točk pred začetkom vsake stopnje

CYBERPUNKS

Med igranjem pritisnite R G B levi gumb na miški in fire. Zaslon bo poblisknil in zdaj lahko s tipkami F1 do F5 preskakujete stopnje, s tipkami od 1 do 4 pa izbirate katero plaččed želite. Uporabne so še tipke A S D in Z X C ter levi shift

SIERRA SOCCER

Izberite prijateljsko tekmo in med izbiranjem ekipe pritisnite X. Zaslon bo poblisknil in igrali boste na mordem igrišču na katerem žoga še bolj poskakuje

QUARANTINE

Kode so
```
1  98645742   2. 839e2.54   3  54185e54
4  92146125   5. 33283642
```
Najboljše kombinacije orožij so
1 Stopnja Punisher Fire Belcher Reaper Rock Widowmaker Rock Trasher, Hood Gun 33 Kaliber
2 Stopnja Mr Mulch Charbroller Snakebite Rock Devastater Rock Trasher, Gun 50 Kaliber
3 Stopnja Mr Mulch, Charbroller Snakebite Rock Devastater Rock Backstabber Hood Gun 50 Kaliber
4 Stopnja Mr Mulch, Can Man Obliterater Rock Devastater Rock Backstabber Hood Gun 50 Kaliber
5 Stopnja Banshee Can Man Obliterater Rock Devastater Rock, Blockstabber, Hood Gun 50 Kaliber
Da bi imeli 25 000$ v datoteki ki shranjuje vaše pozicije [SAVE0 .SAV itd] kot podatek 1997 v tej datoteki vpišite A861

DOOM 2

V nastavitvenem programu (SETUP) pritisnite F1 in izberite stopnjo, na kateri nameravate začeti

JAZZ JACKRABBIT

Najprej pritisnite P (pavza), nato BACKSPACE ter odtipkajte željeno kodo
- ARJAN na zaslonu se izpiše HAHAHA
- GUNHEAD dobite vsa orožja
- TIM - izpiše se AWESOME
- LAMER preskok na naslednji nivo
- BOUS neranljivost
- SABLE super hitrost
- CSTRIKE - u rboard
- HOOKER - prenese vas na nagradni nivo
- GAD - prinese vam ptiča

The Jungle Book

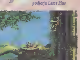
Jaka Terpinc

Džungla (gosto zarasel težko prehoden svet zlasti na robu vlažnotropskega pragozda kjer je dovolj svetlobe) Prostranstva ne dotaknjene narave Nobenih lajbušnih plinov umetne hrane Henklovih pralnih praškov in neu mnih nevedrilnih oddaj skratka idealen kraj za preživljanje

mladosti Slabe strani? Najprej zelo malo šans da se vam kaj takega uresniči in če se vam se boste zagotovo navdušeni nad ugotovitvijo znanstvenikov da noben otrok zrasel med živalmi ne preživi pubertete Pa smo tam kjer nastane problem Naš Mogli je namreč ravno v letih ko so se mu začele mašiti žleze na obrazu mutiral bo vsak čas za deklice pa hvalabogu sploh ne ve Skratka napočil je čas da zapusti svojo staro klapo in odkoraka proti civiliziranem svetu Tu pa nastane majhen problem veste Priti iz džungle je skoraj tako zahtevno kot priti pravočasno k pouku ob 7 20 zjutraj Oboje je namreč povezano z nečloveškimi napori da ne rečem kar mukami. V džungli je polno zveri insek tov plazilcev in nevarnih rastlin ki vas postopoma zdelujejo toliko manj kolikor ste spretnejši in kaj je spretnost v Knjigi o džungli (Dschungelbuch bo pisalo na ovitku če boste igro kupovali pri nas)? Skakanje metanje arašidovih plodov kokosov melon jadranje na listih jahanje papagajev premikanje kamnitih blokov in seveda jodlooooointiiin gaganje po lijanah. Da bi se bridki trenutki kdaj pa kdaj sprevrgli v malo manj bridke bodo poskrbele vračeve maske ki vas bodo nekaj trenutkov varovale pred sitnostmi.

Kljub napeti situaciji pa Mogwi ostaja humorist saj boste ob igri, ki bi jo na kratko lahko označili kot čisto navadno a tehnično popolno plat formsko arkado kar nekajkrat padli v smeh če ne drugod pa ob izvrstno animiranem plesu ki ga fant uprizarja med nivoji Naučite se ga namreč če ne morete posne mati nikogar razen opic

Igro so nam posodili pri podjetju Laser Plus



Format	SNES, Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Nintendo
SKUPAJ	**79**

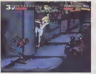
Maximum Carnage

Jaka Terpinc

Igra, ki se bere kot strip

Ko se je psihopatski Cletus Kasady končno znašel pod jeklenim nadzorom norišnice so se tudi na (bolj neustrašni čuvaji pravice oddahnili A ne za dolgo kajti Cletus že dolgo ni bil več Cletus Vanj se je vselilo nezemeljsko bitje z nič kaj poštenimi nameni in na sodni dan se je Cletus spremenil v Carnaga

posast ob kateri bi sam alien ne izgledal dosti bolje od preplašenega jorkširskega terierja Da bi bila mera pol na so se s Carnagom kmalu spajdašili še Shirek Dop pelganger Demogoblin in Carrion ter armada čisto navadnih smrtnikov in (še huje) smrtnic Izmed kater ih je dobršen del (najhuje) napol odraslih kratkohlačnikov Marsikdo bi se zamislil preden bi iz tegnil roko nadnje marsikdo a tokrat so takšni



zadržki popolnoma nevmesni kajti to kar se dogaja okrog nas ne terja nobene milosti

Superheroji v akciji! Spiderman in Venom zavi hata rokave in gremo od stopnje do stopnje s pestmi tako kot to najbolje znamo Na žalost igra ni nič druge ga kot stota preprestitev Double dragona Ali pa še to ne kajti ob tem da se v naslovu pojavljata skupaj Spi derman in Venom bi pričakovali da bomo lahko tolkli v dvoje Pa ne moremo Vlogi se menjata ob zaključenih stopnjah ki jih je kar sedemindvajset dogajanje pa je povezano z izvirno stripovsko zgodbo v kateri se pojavljajo domala vsi Marvelovi junaki Tudi grafično je igra precej blizu stripu Poleg likov ki so izrisani z izrazito linijo udarce spremljajo tudi stripovski zapisi zvokov ki tedaj odzvanjajo Igro spremlja glasba katere zvok kar ni ravno pogosto prav prijetno spominja na distorzirano kitaro Yeah!

Igro so nam posodili pri podjetju Laser Plus

Format	SNES, Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	LJN
SKUPAJ	**78**

SONIC & KNUCKLES
J E Ž K I   S E   M N O Ž I J O

Aleksander Urapot

Pozor! Sonicomanija se (spet) nadaljuje. V tretjem delu ste spoznali kljunatega ježka Knucklesa, ki je zdaj vaš partner. Za razliko od Sonica, katerega orožje je hitrost, Knuckles uporablja svoje pesti in tako lahko gre tja, kamor Sonic ne more. Torej se pot do cilja razlikuje pač v odvisnosti od izbranega lika. Pokrajine, po katerih (spet) preganjate dr. Robotnika so še večje kot prej, kvaliteta grafike in zvoka ostaja na nivoju, tudi

bonus stopnje so ostale enake. Torej Sonic, pripravljen po preizkušenem receptu? Ja in nič drugega.

Prejšnji stavek ne drži. Novi Sonic je prinesel s seboj nekaj, česar do sedaj še nismo videli. Ko primete modulček v šape, vas najprej zbode nenavadna oblika. Raziskovalna žilica vam ne da miru in tako odkrijete, da ima zadeva pokrov, ki se lahko (celo) odpre (A nisem gen ij? Za kaj pa so pokrovi?) In pod pokrovom zagledate ... TATARA TATA (fanfare) ... vrata za razširitve. Preden me trobentači križajo, ker sem jih najel za tako nepomembno zadevo, naj povem le, čemu služijo. Vanje ponete modulček, v katerem je zapečen Sonic 2 ali 3, ei voila! Obe igri lahko preigrate še s Knucklesom v glavni vlogi. Ampak to ni glavna poanta. Pri Segi so s tem pokazali novo smer razvoja iger za konzole, t.i. apgrejd (grda beseda, lepše je nadgradnja, toda pravi bleler je ne bo nikoli uporabil), torej lahko pričakujemo, da bodo pri ostalih softverskih hišah sledili trendu in bomo kmalu tudi za konzole lahko kupovali data diske oziroma data module. Če ta trditev drži, potem se nam kritikom računalniških igric ni bati za vsakdanje pivo. Sploh pa, ker Sega napoveduje nov dodatek za Mega Drive, 32X imenovan, v katerem bosta v ritmu (muzike za ples) razbijala dva RISC procesorja, kar se iger tiče, pa je spisek (pre)dolg, vključno s klavnico Doom. Ko ga dobimo v roke ...

Igro so nam posodili pri MK Trgovina Miklošičeva 40, Ljubljana

Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Sega
SKUPAJ	89

GLISTA V VSAK DOM

Najprej zaplet, ki ga prepišemo s škatle oziroma iz navodil: Jim ... just an ordinary earthworm ... Okej, smo slovenska revija, zato se bom potrudil in zadevo prevedel: Jim, čistonavaden deževnik, najde vesoljsko obleko, katere delovanja ne razume, vendar mu je všeč. To pa seveda ni všečno njegovim sovražnikom, ki se želijo polastiti te, kajti kdor ima obleko, ta lahko vlada vesolju. Stvarnik tako dragocenega kosa garderobe je (naši sosedje imajo lep izraz "izvesni") prof. dr. Opica-na-glavi, ki ga nič ne ujezi bolj kot da ga imenujete opica Profesor na glavi. Opica mu je namreč požrla krojno polo in obleko hoče nazaj, da bi lahko pričel s serijsko proizvodnjo. Pa profesor ni ta glavni negativec tukaj okoli. Je samo član v armadi, sestavljeni iz čudežev narave: smetar, ki smo ga (v knjižici so Fifija poimenovali ... motorka z zarustano verigo), psiho-vrana, Zlobnimaček, zlata ribica Sam & No 4 (gorila), major Mucus, še najbolj podoben kaki kreaturi iz Dooma, dr. Duodenum (ja, to je kos tankega čreves) glavna šefica pa je (citiram): "Zlobna, pulzirajoča, mastna, gnusna, sluzasta, razpihnjena, brez gestela, zdrizava kraljica". Vse ta bitja mora junaški deževnik dezintegrirati, uničiti, rasturiti ... z namenom osvojiti kraljičino sestro Kako-ji je-ze-ime, ki je na izboru za Miss galaksije izjavila: "Želim si rešiti vesoljske kite. Sem tehtnica. Bi mi kupil vesoljsko ladjo?"

Tako, zdaj pa še tehnična plat. Špil je absolutno legendaren!! Deževnik je taka pojava, da se lahko gre Sonic jokat v svojo sobo in tam ždi do večnosti. Črv, ki hodi, strelja, uporablja glavo kot bič ali vrv (tudi kot kolebnico) to skače z elastiko ... nimam besed. Grafika je super, animacija še bolj, muzika ti para uhlje non-stop, pa še Jim zapoje kako poskočno, čeprav nima posluha. Igra ima 5+1 stopenj, eno bolj odbito od druge in je polna humorja, ki je prav montyphytonovski. Tipičen primer: pot vam zapira krava (pasma 03 - črno bela), ki pravi "mu". Znebiš se je, če pankrt ustreliš ali z glavo (yes!) oplaziš nad njo visoči hladilnik, ki potem pade na vejo in po načelu vzvoda lansira kravo v orbito. Noro!

Ne bom apeliral na vas, da bi igro kupili. To je vaša osebna odločitev. Rad bi rekel !"$/V= (LINE ERROR

Igro so nam posodili pri MK Trgovina Miklošičeva 40, Ljubljana

Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna odtrganka
Založnik	Shiny Entertainment
SKUPAJ	91

MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

1.	(1)	Doom 2	id Software
2.	(2)	Doom	id Software
3.	(3)	UFO	MicroProse
4.	(5)	Mortal Kombat	Virgin
5.	(14)	Theme Park	Bullfrog
6.	(12)	Colonization	Microprose
7.	(4)	Dune 2	Virgin
8.	(11)	SimCity 2000	Maxis
9.	(8)	Syndicate	Bullfrog
10.	(9)	Pinball Fantasies	21th Century
11.	(10)	Tie Fighter	Lucas Arts
12.	(6)	Reunion	Grodnslam
13.	(14)	Ultima 8	Origin
14.	(-)	One Must Fall 2079	Epic Megagames
15.	(-)	Sim Farm	Maxis

NAGRAJENCI IZ 14. ŠTEVILKE

1 Igro Cobra 2 (I-Rose, 063 731 337) za PC CD-ROM dobi *Uroš Lehnar, Šmigovcev 6, 62204 Miklavž*
2 Knjigo Windows za telebane prejme *Janez Triasa, Lapor pot 6, 64000 Kranj*
3 Igro Mad Dog Moore (Antrame, 061 168 3343) za PC CD-ROM dobi *Miha Rozbajžek, Turnška 41, 65000 Koper*

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Miška Pilot Mouse (Eventus Computers d.o.o., (061) 1595 108)
2. Igra Retribution za PC CD-ROM (Gremlin Interactive, UK)
3. Igra Inferno za PC CD-ROM (Ocean, UK)

NAGRAJENCI SIERRE IZ 15. ŠTEVILKE (odgovori: a,b,c):

Izok Bizjak, Golovec 40, Trbovlje
Jernej Adamič, Stegenškova 8, Celje
Primož Kosmač, Kosovelova 21, 65211 Vipava
Neje Hanemann, Trg 65, 62391 Prevalje

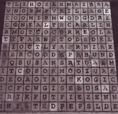
Aleluja!

Do zaključka redakcije so se mi oglasila tri vročekrvna dekleta. Vse tri namreč rade igrajo Doom ali kakšno podobno edukativno igrco. Če ponovite Nadja, Tina, Metka in Julijana nekam zmešato pismo, sem neskončno vesela vaših glasovnic. Pokličite me kaj v uredništvo, če bo lep dan, vas nemara popeljem z mojim aeroplanom nad mesto. Zadnje čase me kličejo zaskrbljeni starši, njihovi otroci namreč reli, da ve presedijo pred igrami sumljivih moralno etičnih lastnosti, zjutraj s krvavo izbuljenimi očmi bevskajo na ostale člane družine, sosedovega papagaja učijo grdih besed in ščuvajo pudle na mimoidoče. Najhujši primer se je menda zgodil na neki osnovni šoli za Bežigradom, kjer je eden od učencev od učiteljice, ki je dobre pol ure poskušala iz njegovega sošolca iztisniti za švohotno dvojko odgovorov, zahteval: FINISH HIM! Starši, pogum! Na prva mesta počasi riniejo UFO, Theme Park, Simcity 2000 in podobne konstruktivne igrce.

Imejte se še naprej lepo, pa pišite mi kaj!
vaša Sanja

ॐ

Gmhung's Transnational Intercontinental Megacorporation, d.o.o.



NAGRADE: 2 x OS/2 Warp (IBM Slovenija, 061 176 36 45), Windows Entertainment Pack 3 (Marmis, 061 123 23 22)

Kaj pa to, bi lahko dejali. Gmhung si je le omislil svoje lastno podjetje? Ob vsej inteligenci in nerbni talenti, ki jo izžareva, je rojen direktor. Toda Gmhung ne bi bil Gmhung, če ne bi stvari tokrat krepko premaral. Ne le da je svoji firmi dal malone "ukrajinsko" ime, v uredništvo je privlekel star usnjen fotelj, ki se ga je še krepko dotaknila teža in nenavadljena moka časa, fotelj ... Zavihal se je vanj in s precej arogance obvestil zbrane: "Zdaj, ko sem direktor in... hm... hm... ne bom več igral... no ja, saj veste... Za začetek hočemo križanko, v katera bo kar mrgolelo imen svetovnih računalniških podjetij, nato hočem rove kadilnik... A ja, pa vsem bralcem in bralkam želim Megavročno superusvileno 1995, d.o.o."

Seveda smo popustili in tole je križanka, kako pa bo s kadilnikom ter hrano in pijačo, boste pa še videli!

V veliki večerami in navpični ležani je skrito ime računalniške (mega)korporacije. Preštejte črke, ki sestavljajo ime, toda pazi, sledijo si v pravilnem vrstnem redu, le da so vmes še druge črke.

Včasih se pojavi več istih črk zaporedoma, zato ne boš vedel, katera je prava! Toda ne skrbi, ... ki boš prečrtal vse ... pa katerih ni v ... Upoštevaj tudi pravilo, da mora ... ostati v vsaki vrstici ... še ene velike računalniške tvrdke. Ta ime dobiš, če neprečrtane črke preberete od zgoraj navzdol.

Da pa ne bi kar takoj obupali, bomo našteli vse imena družb iz križanke:
ACER, ADOBE, ALDUS, APPLE, ATARI, BASF, BORLAND, BRODERBUND, CITIZEN, COMMODORE, CYRIX, DATALOGIC, GENIUS, IBM, INFOSOFT, INTEL, LOGITECH, MICROPROSE, MICROSOFT, MOTOROLA, NEC, NOVELL, PEACOCK, PROLOGUE, QUANTUM, TOSHIBA, VERBATIM, WISE

Opisi iger

Rešitve

Opisi iger - konzole

Založniki

Resni del

Šole, testi, nasveti, ..

Intervjuji, reportaže

NOVICE

V 16. številki Megazina vam prinašamo novo rubriko Novice v kateri boste lahko prebrali najnovejše informacije s trga računalniške industrije. Za razliko od drugih revij, ki so z eno nogo v Ameriki in drugo v zahodni Evropi pa se bo Megazin osredotočil le na slovenski trg, saj je ta za slovenskega kupca pač edini aktualen

Slovenska podjetja vabimo, da nam redno pošiljajo novice na naslov Megazin, Celovška 43 ali pa prek faksa (061) 1326-212

Končno spodobne miši

Miška je golovo najpogostejša pritiklina računalnika na katero polagamo roke slehernı dan a žal jo uporabniki vsi po vrsti grdo zanemarjajo Tudi močni PC ji namenjeni DTP ju katerih cena se

pričenja pri 20 000 DEM imajo skoraj po pravilu poleg misko znamke Zaj s ceno kakih 15 mark.

Zato je podjetje Logitech izdelalo serijo štirih umetniško pobarvanih miši MouseMan Sensa Miške ne le izgledajo spektakularno temveč opravičijo svojo ceno tudi z ergonomsko obliko ki se tesno prilega roki. Gumbi za tri prste so malenkost vdrti na levi strani miši pa je še ena vdrtina namenjena palcu Podprta je tudi moznost "obešenja" double-clicka na srednji gumb

Miške so na voljo v dveh različnih glazurah (smooth in non smooth) ter štirih različnih barvnih kombinacijah (ptičji javor modro lisasta) Osebno bom svoj honorar namenil rjavemu mahagoniju

Več kot le-miške lahko kupite pri podjetju Eventus Computers, Pod Hrusko 1 tel 061 1595 108, 1595 002

Evropski slovar na CD-ju

Na letošnjem Infosu nam je bil poleg obilice drugih novosti predstavljen tudi novi izdelek slovenskega programerstva Evropski slovar Slovar je izdelalo podjetje CDE d d po naročilu založbe Mladinska Knjiga d d na voljo pa je tako v digitalni knjižni kot tudi kombinirani obliki CD Rom vsebuje preko 7000 pojmov v šestih jezikih (slovenščina angleščina nemščina italijanščina francoščina španščina) Program deluje v okenskem okolju in se ponaša z ličnim uporabniškim vmesnikom besede vseh šestih jezikov pa so postavljene v skupne vrste

V naslednji številki Megazina si preberite podrobnejši ogled Evropskega slovarja tisti neučakani pa se lahko obrnejo neposredno na **CDE nove tehnologije d.d. Cesta v Kleče 12 61000 Lj Tel-Fax. 061 1590 571**

Nova trgovina

V Ljubljani se je zopet odprla nova računalniška trgovina. Tokrat gre za podjetje Colby d o o ki se ukvarja zlasti s prodajo CD Rom različic iger za PC računalnike V trgovini v Stanežičah boste našli vse najnovejše uspešnice na kompaktnih ploščah na zalogi pa je tudi veliko starejših in posledično tudi cenejših iger

Trzisce CD Rom ov se torej mocno razvija tudi v majhni Sloveniji bistveni razlogi za to pa so zlasti izboljšane verzije iger z odličnim zvokom in animacijami ter nenazadnje tudi vse nižja cena legalnega softvera

Obiščite jih na naslovu Colby d o o Stanežiče 3a 61210 Ljubljana ali jih pokličite na tel 061 50-113

Infos 94 na CD-ju

Sejem vseh sejmov se je torej zgodil večina dogajanja pa bo ostala zapisana na nestetih podeljenih prospektih brošurah in nenazadnje tudi na CD-ju INFOS 94 CD je izdalo podjetje CDE na njem pa je za kakih 200 MB softvera ali bolje rečeno podatkov o nekaterih podjetjih Osnovni program za delovanje potrebuje Microsoftova Okna če pa želite le poslusati Microsoftovo izpeljanko soft techno skladbe bo zadostoval kar domaci CD Player Verzije MS-rapa so kar tri in skupno trajajo nekaj čez 12 minut. Ob zabavni plati pa je na plosci tudi mnogo koristnih podatkov o posameznih razstavljalcih njihovi dejavnosti naslovu in telefonu našli pa boste celo njihov logotip v Bitmap formatu ter preneketere bmp in pcx slike

Slovenski CD ROMi

Ko smo ze pri CD ROM ih je potrebno omeniti tudi dva sveže izdana CD ja katerih predstavitvi smo doziveli ravno med Infosom Gre za Windows Wonder 2 podjetja Infobia d o o ter CDE #003 podjetja CDE d.d Oba CD-ja sta nabito polna s Shareware programi za Dos in Windows Windows Wonder 2 je poleg tega pripravljen tudi za uporabo na MS-u Bolj natančno si bomo obe novosti na slovenskem trgu ogledali v naslednji številki Megazina

CD ja smo si izposodili pri podjetjih **Infobia Celovška 120 Tel Fax. 342-829** ter **CDE nove tehnologije d d. Cesta v Klece 12 61000 Lj Tel-Fax: 061 1590 571**

Aleš Petrič

Infos '94

Obiskali smo letošnjo izobraževalno sejemsko prireditev, ki je bila od 22. do 26. novembra v Cankarjevem domu

Najelitnejši slovenski računalniški sejem Infos 94 je tudi letos potekal v Cankarjevem domu od 22. do 26. novembra in od 9.30 do 18.00. Vsi torej vemo, da je bila cena rednih vstopnic 500 Sit, študentskih 350 Sit, da je bila pijača milo rečeno draga in da je bila na press materialu zopet narisana solata. Toda kaj se je dogajalo v zakulisju, kaj pri razstavljalcih, kaj so o sejmu menili obiskovalci in zakaj prav zelena solata?

Sejem je bil enako kakor lansko leto tudi tokrat organiziran v vseh treh nadstropjih Cankarjevega Doma, tako da so se zopet pojavile polemike o tem, ali je CD sploh še prostorsko ustrezen in ali ne bi bilo bolje Infosa preseliti v okolje Gospodarskega razstavišča. Organizacija je bila na nivoju in le našemu uredniku se je pripetilo, da so ga zaradi kartice O (Obiskovalec) skoraj na glavo vrgli ven. Toda ker tudi v Megazinu ne gre brez zvez, smo tovrstne težave kmalu zgladili.

Kaj je torej na sejmu počel **Megazin**? Za razliko od drugih razstavljalcev, ki so se trudili z delom, so si člani teama Megazin vzeli nekaj časa za oddih. Obredli smo cel sejem, se napasli na najnovejših računalnikih, iskali zastonj okrepčila na zastonj predavanjih in navezovali takšne in drugačne stike. Z izbiranjem **Miss Infos 94** smo si krajšali čas in negovali okus, seveda pa nam je kot vedno ostalo dosti moči, da smo skupaj z našimi bralci blebetali tja v en dan. Pritoževati se ne smemo niti nad finančno platjo, saj smo brez pretiranega naprezanja ali spektakularnih ciganskih plesalk nabrali preko 200 novih naročnikov, ki jih je nedvomno privabila naša 40% popustljivost. Iz gole rutine smo za nove naročnike organizirali tudi nagradno igro, katere glavna nagrada je bila sejemska novost: Operacijski sistem **OS/2 3.0 Warp**. Razglasitev nagrajencev in slavnostno podelitev nagrad si lahko preberete v tej številki, enako kakor posebno reportažo o izbiranju najlepše hostese Infosa 94. Nekateri obiskovalci so sicer zlobno zatrjevali, da sicer na sejmu ni nič pametnega, da pa so hostese gotovo vredne karte za 350 Sit, toda zagotavljamo vam, da je bilo tudi na računalniškem delu ponudbe veliko novosti.

Razstavljalci in izvensejemska ponudba

Obiskovalci, ki so na Infos vstopili skozi glavna vrata v veliki sprejemni dvorani, gotovo niso mogli zgrešiti vedno bizarnega Microsoftovega paviljona. Nepriestano reševanje angleško-slovenskih težav s prijljubljenim Wordom, pa nabijanje Microsoft tečna ter nenehne nagradne igre so bile razpoznavni znaki. **Microsoft**, največji proizvajalec programske opreme na svetu je bil do nedavnega v Sloveniji prisoten le prek distributerjev, v novembru pa je tudi v Sloveniji odprl svojo filialo. Takšen vstop pomeni za Slovenijo zlasti dejstvo, da bodo od sedaj vse Microsoftove novosti na

MS Natural Keyboard

Tudi na letošnjem Infosu ni šlo brez Microsoftovih novosti. Tokrat resda niso predstavili tako pričakovanih Windowsov 95, zato pa so se podali v za njih precej neobičajne hardverske vode. Preizkusili in testirali smo njihovo novo ergonomično tipkovnico Microsoft Natural Keyboard. Tipkovnica se že na prvi pogled razlikuje od navadnih. Osrednji del je razlomljen na dva stralna dela, ki sta za nekaj centimetrov vsaksebi, med njima pa so nastanjene tri klasične kontrolne lučke za Num, Caps in Scroll lock. Oba dela tipkovnice sta tudi opazno izbočena, tako da nudita dlanem ter zapestjem dodatno oporo. Enako funkcijo opravlja tudi podaljšan sprednji del, na katerem lahko, kadar ne tipkamo, počivajo naše roke. Tipkovnica vsebuje tudi tri popolnoma nove tipke, od katerih lahko že sedaj, posebej pa v Microsoftovih operacijskih sistemih prihodnosti pričakujemo nove funkcije. S pritiskom na obe Win tipki lahko tako startate Windows NT, ena sama Win tipka pa prikliče na zaslon Task Manager.

S pomočjo softvera, ki obsega tri dodatne diskete, lahko določate posebne naloge tudi vašim funkcijskim tipkam, numerični del tipkovnice pa lahko uporabite namesto miške. Program Intellitype Manager pozna tudi majhne finese, kot je npr. spremljevalni zvok tipkanja (pisalni stroj, klikanje, kapljanje ali celo ropotnija) ter sonar za iskanje izgubljenega kurzorja.

Samo tipkanje je olajšano s postavitvijo glavnih delov tipkovnice, ki ... obe roki v naravnem in ne ukrivljenem položaju, tako da vas zapestja niti po dolgotrajnem tipkanju ne bole. Tipke so tihega značaja, brez klika, pritisk pa poteka linearno in ob vedno enaki obremenitvi, kar pomeni, da tipke ne vdajo naenkrat, temveč nudijo močnejši odpor.

Poleg tipkovnice, treh instalacijskih disket in adapterja za priključek PS/2 dobimo zraven tudi 14-stranski A4 priročnik. V njem so razložene vse prednosti priloženega softvera, posebej pojasnjen pa je tudi pojem ergonomičnosti, podkrepljen s praktičnimi primeri, kako izboljšati svoje delovno okolje.

MS Natural Keyboard nam je v test posodilo podjetje **Marmis**, Cesta v Mestni log 55, Tel. 123 2000

našem trgu na voljo istočasno kot v ZDA

Tudi pri neposrednem konkurentu IBM Slovenija ni bilo dolgčas Predstavljali so novi OS 2 Warp operacijski sistem po zmogljivostih in obsegu nekako enak Microsoftovim Windows 95 Warp si je zagotovil vsaj časovno prednost saj bodo Win 95 na voljo šele prihodnjega februarja oba sistema pa imata kar nekaj stičnih točk Podpirata mrežno povezavo internet multitasking multimedijo in še marsikaj kar bo nam

Jelos Virtualia

uporabnikom dokaj olajšalo življenje z računalnikom Poleg Warpa so predstavili tudi najmočnejšega prenosnika iz družine Thinkpad katerega cena je nekako primerljiva ceni avtomobila Seat Cordoba s servo volanom elektro stekli ter airbagom 486 DX4 100 Mhz TFT barvni zaslon 24 MB rama pol giga diska in še nekaj malenkosti Sicer pa kdo pravi da so računalniki poceni? Omeniti je potrebno tudi uspešno reklamno akcijo s helijevimi baloni ki so jih mlajši obiskovalci

Kaj je modem?

Modem kot ga poznamo mi je naprava ki omogoča "povezavo" dveh računalnikov prek telefonske linije To pomeni da si ta dva računalnika med seboj lahko pošiljata vse mogoče informacije in podatke čemur na kratko pravimo komunikacija Vse skupaj izgleda kot nekakšen telefonski pogovor dveh računalnikov ki pa govorita izredno čuden in človeku popolnoma nerazumljiv piskajoč računalniški jezik Beseda modem izvira iz dveh tujk modulator in demodulator Po domače to pomeni da je modem naprava ki podatke pretvori v zvočne signale (jih "modulira") in jih nato zavili modemu na drugi strani telefonske žice ki te spet pretvori nazaj v računalniške podatke (jih "demodulira") Tako lahko prvi računalnik kar po telefonu drugemu pove rele datoteke Da pa so računalniki res prvovrstni telefonski nakladači nam priča že sam podatek da lahko modernejši modem po telefonu pripoveduje kar 2 ali celo več kilobajtov na sekundo Pa vi poskusite povedati 2000 črk v eni samcati sekundici! Več o komunikaciji glej na strani 44 (M A.)

grabežljivo nabirali in nato iz samega dolgčasa vdihavali helij Sejem je bil zato poln obiskovalcev ki so na trenutke govorili z 2 oktave previsokim glasom

V prehodni galeriji so si interesenti lahko na glavo poveznili VR čelado in s pomočjo nekakšnega joysticka igrali priljubljeni Doom Nekaj megazinovcev ki so zadevo preizkusili je sicer zaradi prizadevnega obračanja skoraj potrgalo kable a hudega ni bilo čelado so lahko preizkusili tudi neposvečeni zato je bila vrsta tam čisto navaden pojav

Skupina Atlantis je v sodelovanju z Microsoftom predstavila novi Word 6 0 za Windows v slovenščini Ob tem pa je kot zastopnik ponudila tudi ostali Mikrosoftov program in lastno računalniško literaturo zlasti priročnike

Resnejšim obiskovalcem so gotovo bolj ustrezali obiski pri podjetjih kot so **SRC computers Hermes Plus** ter **Hermes Softlab** in **Select Technology** Zanimivo je da je Hermes Plus eno redkih podjetij ki se je namerno odločilo da na letošnjem sejmu ne bo zaposlilo niti enega tako priljubljenega dodatka po imenu hostesa. Pocel naj namreč ne bi imel kaj dosti skupnega z nekimi blondami Ker gre večinoma za omrežne sisteme in profesionalne aplikacije je tovrstno stališče popolnoma razumljivo še bolj razumljivo pa postane če si človek vzame pet minut časa in na pogled izračuna povprečno starost Hermesovih obiskovalcev

Podjetji **Marand** in **Marmia** slovenska zastopnika za **Borland** in **Microsoft** sta tudi tokrat nadaljevali s tradicijo Rezervirali sta si enak razstavni prostor kot lani in zopet najeli tri plavolase hostese Saška Barbara in Sanja so nam povedale da vsak dan razdelijo prav vse prospekte in da ljudje rade volje tudi po večkrat obiščejo njihovo stojnico

Zanimivo je bilo tudi pri **Jabolku** kjer smo lahko zopet preizkušali Power PC je in se ukvarjali z Applovim operacijskim sistemom System 7 0 Nepresiana gneča je bila zaščitni znak razstavnega prostora podjetja **Aster** kjer so se mladi in stari obiskovalci naslajali nad pregrešno dragimi Silicon Graphicsi V improviziranem avditoriju je venomer potekala tudi demonstracija moči ki jo zmore SG-jeva zverinica Reality Engine 2

Le korak stran sta podjetji **Nil** in **ARM** ponujali okno v svet skozi svetovno omrežje **Internet**. na katerem so navdušenci (seveda na račun omenjenih podjetij) viseli v nedogled Interesenti so lahko dobili tudi možnost triurnega brezplačnega uporabljanja Interneta le vprašati je bilo treba

V kleti pa Megazin or die

V prvi kleti kjer se poleg največje garderobe nahaja tudi največji bar je bilo temu primerno še živahneje kot zgoraj Pregreti računalničarji so tam odlagali odvečno opravo in si hladili žejo ali pa le neuspešno pozirali ob šanku Nekateri natakarji so pod kot sneg čistimi belimi srajcami z metuljčki nosili dobro vidne majice s sponzorskim napisom **Liqui Molly** tako da je bilo smeha vedno dovolj

Ogromno zanimanja med obiskovalci je vzbudilo podjetje **Fotona** ki je razstavljalo optične kable v sedmih različnih debelinah Ni potrebno posebej poudarjati da so vsi kabli izredno kvalitetni in sila prevodni nam je prisepnila njihova prijazna hostesa

Malce naprej smo lahko kupovali trde diske Quantum pri slovenskem zastopniku podjetju **Unistar** bogatini pa so si lahko privoščili modem z 28 000 baudi

Za sejemsko atrakcijo je poskrbelo podjetje **Eventus Computers** ki je prvič v Sloveniji predstavilo malce drugačne miške štiri glodalci iz družine MouseMan Sensa so zares privlekli veliko pozornosti in še več potnih dlani ki so se jih grabežljivo polaščale Na

Janez je še vedno edina prava medijska zvezda

srečo pa so bili pri Eventusu previdni in so miške prilepili na podlago tako da nobena ni končala v žepu lakomnih obiskovalcev.

Le streljaj proč je razstavljalo tudi Ministrstvo za Notranje Zadeve ki pa razen zloženk in nekaj policajev v civilu ni predstavilo nič kaj preiresljivega V bližini je bilo tudi nekaj tovarniško nastrojenih razstavljalcev ki ob besedi igra dobijo izpuščaje zaradi česar smo jih raje pustili pri miru

Mnogo bolj zabavno je bilo pri podjetju **Jerovšek Computers** ki je postalo zastopnik za največjega svetovnega proizvajalca zvočnih dodatkov za PC računalnike podjetje Creative Labs Predstavljali so vse modele od osnovnih 8 bitnih kartic pa do Sound Blastera AWE z 32 biti. S pomočjo močnega ozvočenja so zasedli tudi zračni prostor po katerem je odlična računalniška glasba odmevala daleč naokoli

Omeniti velja tudi podjetje **Logina** toda ne zaradi za megazinovce posebej aktualnega programa temveč zgolj zato ker so bili naši sosedje Predstavljali so Touch screen terminale ki reagirajo boren dotik roke Terminal npr po pritisku na neprimerno mesto izpusti znani Windows zvok (asteriks kadar želite storiti nekaj napačnega) zvočniki pa to dejstvo ponesejo na ušesa tudi drugim obiskovalcem Nekateri plastično obsedeni ali pa prepросto steklo pobesneli obiskovalci pa so omenjeni postopek izkoristili za lastne perverzne užitke Z mastnimi prsti so neprestano tolkli po ubogem monitorju da so zvočniki nenehno bljuvali tisti "Ding ding" ostali prisotni pa so si v ušesa tlačili

koščke sira Človek se vsega hudega navadi

Prijetnejše je minil obisk pri podjetjih **Infobia** in **Gekko International** ki sta združeno predstavljali CD Rome in cenovno dostopne prenosnike Bondwell.

Ljubljo so se kakor obsedeni grebli za IBM-jeve balone, sikomer pa se si ljubilo malce stegniti z stropa

Ogledali smo si lahko CD različice uspešnic kot so Doom 2 Ultima 3 Rise of the Robots ter mnogih drugih. Poleg pa je Infobia izdala tudi drugi Windows Wonder katerega recenzijo lahko prav tako preberete v tokratni številki Megazina

Tisti bolj glasbeno orientirani obiskovalci so zapik gotovo poiskali v paviljonu **Mladinske Knjige**, kjer so predstavljali glasbeni studio ki ga je krmilil Atari Seveda ni manjkala niti gora joystickov ter celotna ponudba iz programa Sega nad katerim so še zlasti delirični mlajši računalničarji

Videli smo tudi nove joysticke Wingman in Wingman Extreme ki jih je poleg Logitechovih miši predstavilo podjetje **Bavant** Mnogi so izkoristili sejemski popust in si priskrbeli odlično brezrepo radijsko miško ki poleg brezžičnosti ponuja tudi ergonomsko obliko

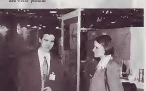
Podajalci papirja in spremljevalne dejavnosti

Sejem je bil gotovo uspešen obiskovalci pa so si če drugega ne nabrali toliko prospektov da jim bo toplo še čez celo zimo Demonstratorji hostese in hostesniki so stali za vsakim vogalom služili svoj rženi kruh in uboge mimoidoče napadali z neizmernimi količinami A4 papirja Pa ne le papirja, ponujali so tudi vsakovrstne ekološko osveščene papirnate vrečke plastične vrečke cekarje žičnate nakupovalne košarice svinčnike in kulije radirke ravnila predvsem pa horde letečih in manj letečih balonov

Obiskali smo tudi nekaj predavanj in seminarjev vključno z notorično dragim 6000 Sit vrednim in fos Virtualsovo V nekatere dvorane ste smeli le če ste imeli kartico z znakom R (razstavljalec) in ker smo jo mi seveda smeli smo jo tudi brezsramno izkoriščali. Resnici na ljubo je Infos Virtualis pokazal kaj malo Razen brezplačne kavice juica kopice slastnih piškotkov in kake četrt kile prospektov iz dvorane nisem odnesel ničesar pametnega

Spremne dejavnosti sejma so bile letos za razliko od lanskoletnega Josa v kratkih hlačah in plavutkah na kolesu kar nekako bledе Podjetje ITS si je privoščilo pravo pravcato cigansko plesalko s kastanjetami Microsoft pa je svoj mikrofon prepustil gospodu Sašu Hribarju (general Guzman d o o) in Deji Mušič, ki pa tokrat ni zganjala karaok Tu in tam je bilo videti celo Jonasa Ž ki je z dvema IBM ovima helijevima balono ma zaman skušal gravitacijo

A kaj bi še naprej drobili otrobe in mlatili prazno slamo Sejem je bil in bil je celo dober Tisti ki ste ostali doma za zapečkom si lahko populite vse lase ostali pa bodo lahko še na stara leta vnukom pripovedovali neverjetne zgodbice Nasvidenje torej na Infosu 95 poprej pa se bo Megazin ustavil še na marčevski Informatiki na Gospodarskem razstavišču



Neš odanisih Aleš Petrih in razlog za arbijlan širok nasmešek Ej, Aleš a ak kakšna je razlika med odvetnikom in bljuso? Eno je okoren blazaški in zdrbiel arbeviour brega pa je stopske živi

Miss INFOS 94

Vrli računalničarji! Končno je napočil čas, ko boste mogli priznati, da na računalniške sejme hodite samo zaradi lepih hostes. Mar trdite, da to ni res? Kaj pa je lepega na računalnikih? Morda slonokoščena barva ohišja? Ali pa so vam všeč zagovedni očalasti prodajalci, ki vam podtikajo zastarele tipe grafičnih kartic tipa MADE IN SOMEWHERE? Tu ni prav nobene romantike.
Ne bova vam opisovala celotnega postopka in vseh prijemov, ki sva jih bila prisiljena uporabiti za dosego končnega cilja (čeprav sva potrebovala le fotko! in nekaj besed!), ker bi zato potrošila preveč (dragocenega!) prostora. Tra la la la la.
Pojasnila bi vam rada le, zakaj nisva nominirala tudi ostalih lepotic. Pomislite: da stopite do hostese, zraven se nariše "big boss" in najprej vpraša, če bo na fotografiji vidno ime njegove firme, nato pa kar sam izpolni vprašalnik. Uboga deklica, katere IQ je očitno na ravni hišnega kaktusa, je popolnoma tiho in kot sužnja izpolnjuje vse ukaze. Mirno popokava in greva dalje. Bi glasovali za takšno dekle? Tudi brez šefa zagotovo ne!
Kaj je torej vaša naloga? Vživite se v vlogo člana žirije in do 15. januarja 1995 oddajte svoj glas najlepši, ki jo bomo v sodelovanju turistične agencije Globus Tours odpeljali na pustni karneval v Benetke z izbrancem po njeni izbiri. Tudi vas bomo nagradili z stvarmi, ki smo jih skruhali na letošnjem Infosu (svinčniki, majice, podloge za podgane...).
Glasovnico boste našli na strani 47, še enkrat pa si podrobno oglejte najlepše.

Ime in priimek: Eldina Žukanovič
Starost: 20
Nebesno znamenje: rakica
Status: študentka
Hobiji: zafrkavanje na sejmih
Najljubša igra: Grand Prix Cycles

Ime in priimek: Urša Knšelj
Starost: 22
Nebesno znamenje: lev
Status: študentka
Hobiji: pisanje in step
Najljubša igra: Tetris

Ime in priimek: Barbara Jošt
Starost: 23
Nebesno znamenje: dvojček
Status: študentka
Hobiji: tenis in jeziki
Najljubša igra: Tetris

Ime in priimek: Tanja Koplan
Starost: 20
Nebesno znamenje: dvojček
Status: kozmetičarka
Hobiji: drsanje in spanje
Najljubša igra: Tetris

Ime in priimek: Urška Vrečko
Starost: 22
Nebesno znamenje: dvojček
Status: študentka
Hobiji: slikanje in oblikovanje
Najljubša igra: Pasjansa

ax.
2

Ime in priimek
Valentina Čiček.
Starost 19
Nebesno znamenje
vodnar
Status študentka
Hobiji risanje modelov in
portretov
Najljubša igra Pacman

Ime in priimek
Anamarija-Mari Urh
Starost 22
Nebesno znamenje vodnar
Status študentka
Hobiji računalništvo fitness
Najljubša igra
Wolfenstain 3 D

Ime in priimek
Petra Gruntar
Starost 22
Nebesno znamenje
škorpijon
Status študentka
Hobiji ples in glasba
Najljubša igra Tetris

Ime in priimek Savina Puhar
Starost 21
Nebesno znamenje dvojček
Status tajnica
Hobiji squash in ples
Najljubša igra Mineswiper

Ime in priimek Barbara
Britovšek
Starost 21
Nebesno znamenje kozorog
Status študentka
Hobiji folkrora
Najljubša igra Doom 2

Ime in priimek
Nera Nikolič
Starost 19
Nebesno znamenje
rak
Status študentka
Hobiji gledališče
Najljubša igra Tetris

Akcijo so si zamislili in v celoti izpeljali velecenjeni gospod Rok "Rocky" Kočar še večji tovariš Andrej "UZI" Bohinc trije sužnji (hodili po sok z marmelado), trije tenorji (sufirali) in ata Šmrk (pri vhodu se je po pomoti začaral v žabo zato smo delovali brez njega)

Izven konkurence
Infobia Team Marand Team

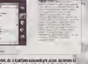
CD-ROM **Aleš Petrič**

MS Encarta 95

Spet je tu znamenita Encarta, enciklopedija na CD-ROMu, ki jo vsako leto obnovijo in dodajo podatke

Serija Microsoft Home v okviru katere je izdana tudi najnovejša Encarta še vedno združuje svoje najboljše lastnosti. Uporabljan je izdelkovje skrbno poenostavljeno tako da za navigacijo skozi program ne bo potrebno dodatno šolanje zmogli jo bodo vsi člani družine. Gumbov je primerno malo v izčrpnih priloženih navodilih pa so vsi podrobno razloženi. Prisotna je tudi okenska pomoč ki z diagrami pop-up kvadratki skicami in razvejanim kazalom pokriva čisto vse Encartine funkcije od enostavnega iskanja naslovov in imen posameznih delov zaslona pa do zapletene uporabe Word Processorjev printer nastavitev in kopiranj podatkov.

Na CD ploščo je tokrat stlačenih 642 MB podatkov torej za 2 MB več kakor lani. Že Encarta 94 je z 640 MB [illegible] zmogljivosti medija pri čemer je tudi ostalo. [illegible] časa je ko bo Encarta se bo razširila na dve CD plošči, kar pa bo nujno prineslo tudi težave s potencialno prepogosto izmenjavo. Morda ravno iz tega razloga Encarta spet poka od natrpanosti, saj letošnja izdaja združuje preko 26 000 člankov ki so tematsko razvrščeni v 94 kategorij. Dodanih je tudi 8000 visoko kvalitetnih fotografij ter za 8 ur zvoka ki je zopet kompresiran s posebno metodo stiskanja. Omenjena metoda nas res stane 16 bitne CD kvalitete



Ste vedeli, da je Ljubljana nekdanji grški Jazon, da imamo na Univerzi Edvarda Kardelja in da Italijani niti niso bili tako zanimivi?

vendar jo 8 ne 8 bitnega še vedno odličnega zvoka več kot nadomesti. Da bi opravičili oznako Multimedia so pri Microsoftu se povečali zakladnico filmov, interaktivnosti, grafov in razpredelnic, katerih število tokrat presega 700.

Zopet prisotni atlas je tokrat dokaj spremenjen. Še vedno pa ga lahko po želji rotiramo, povečujemo in pomanjšujemo pogled na določena področja. Z enostavnim klikom miške lahko prikličemo izgovarjavo imen držav, kontinentov in velikih mest, še lažje pa je brskanje po medijski galeriji. Tu si lahko glede na geografski ključ ogledate vse zbrane multimedijske izseke iz določene države ali večje geografske enote. Multimedijski izseki združujejo vse slike, filme, zvočne zapise, zemljevide, mape in grafe o temi ki ste jo trenutno izbrali. Medijska galerija je dostopna tudi iz osnovnega menuja, kjer lahko svoje iskanje omejite tudi drugače. Izberete lahko npr. le filmske odlomke, animacije ali zgolj fotografije.

Vizualna podoba Encarte 95 se od svoje predhodnice razlikuje v podobni smeri kamor so krenili tudi Windows 95 oz. bivši Chicago. Ikone za minimize, maximize ter quit, so enake kakor na prihajajočih Oknih. Tudi sami meniji okna ter novosti kot so na Amigi že legendarni [illegible] sovpadajo z novostmi ki jih bodo prinesla nova Okna. Napredek je bil storjen tudi na področju vedno enakih pull down menujev ki so tokrat organizirani malce drugače. Ko z miškinim kurzorjem prečkate levi del menujevega pravokotnika (kjer je narisana puščica) bo menu ob spremljavi zvočnega efekta dobesedno padel dol. Ko se nato pomaknete na željeno širšo tematiko se le ta spet avtomatsko razveji na nadaljna ozja področja. Tovrstne avtomatike ne manjka niti drugod saj se na klike miške menuji venomer razkrivajo z odlično animacijo.

V razvedritev je zopet podana igra Mindmaze ki jo lahko igra več igralcev ki se potikajo po gradu in odgovarjajo na zastavljena vprašanja. Ker le-ta še zdaleč niso lahka vam je dostopna uporaba pomoči vedno pa si lahko kot dodatek preberete tudi vprašanju sorodne članke iz Encarte. Povezave pa niso na voljo le v Mindmazeu temveč jih lahko v obliki rdečega teksta srečate v vseh 26.000 člankih. Podobno funkcijo imata tudi opciji Further Reading ta vam predlaga branje knjig s sorodno temo ter Related topics ki vam paralele poišče neposredno v Encarti.

Izpopolnjena so tudi orodja (Tools) s katerimi si olajšate daljše izobraževalne in raziskovalne pohode. Opombe so prevzele obliko priljubljenih samolepilnih rumenih listkov na katere po želji dopisujete lastne misli in jih celo izvažate v vaš Urejevalnik besedil. Slovar in tezaver sta po novem združena v skupno orodje kateremu

lahko namembnost spremenete s preprostim klikom. Še najbolj nespremenjen je ostal Kronološki pregled zgodovine (Timeline) ki se od istega pred enim letom razlikuje skoraj le grafično, seveda pa niso dodani le dogodki iz leta 1994.

Encarta 95 je zopet izpolnila pričakovanja in po mojem osebnem mnenju še vedno ostaja najbolj uporaben CD na tržišču. Vsi, ki se radi izobražujejo, berejo, sestavljajo šolske referate ali pa zgolj kreativno zabijajo čas, je bodo gotovo veseli. S preprostim kopiranjem slik, besedil in celotnih člankov ter celo zvokov bo v pomoč vsakomur ki v življenju uporablja računalniške podatke.

Na koncu pa se opravičilo MS Art Gallery iz prejšnje [illegible] sposodili pri podjetju Infobia.

MS Encarta 95

CD ROM MS Encarta 95 smo si izposodili pri podjetju Infobia d.o.o., Dunajska 120 Tel.: 342-829

Rok Kučar in Aleš Novak

Dostopni tiskalniki

Testirali smo še eno pošiljko tiskalnikov, ki niso dražji od 100 000 tolarjev. Naslednjič pa test ročnih skenerjev!

Ker sta se najina predhodnika v prejšnji številki Megazina že pozabavala z ekstremno dolgim (beri: zavlečenim) uvodom, vas midva s tem ne bi preveč obremenjevala. Pač nisva za takšne stvari. Lahko pa vam zaupava, da testiranje takšnih in drugačnih uničevalcev buline sploh ni prijetna zadeva.

Fujitsu DL700

24 iglični printer z zgledom 24 igličnega printerja in velikostjo 24 igličnega printerja je na las podoben nekakšnemu 24 igličnemu printerju. Sicer pa so 24 iglični tiskalniki že rahlo iz mode. V tem krutem svetu jih je obdržala predvsem nizka cena in pa sorazmerno preprost način uporabe in vzdrževanja. Čeprav so iglični tiskalniki znani kot kalilci nočnega reda in miru, pa je ta model tih. Printer je precej velik, z rahlo zaobljenim pokrovom, ki daje vtis simpatičnega hišnega ljubljenčka. Nepraktično je nameščen edino vhod za kabel, ki je na dnu printerja, kar se kot uporabno izkaže le, če imate v mizi luknjo. V slednjem primeru se torej znebite enega od kablov, drugi za napajanje pa seveda ostane. Problem slednjega je predvsem v tem, da je fiksno pritrjen na napravo, kar povzroča nemalo težav pri transportu in morebitnih poškodbah, saj za popravilo ne zadošča nakup novega kabla, ampak boste potrebovali tudi serviserja.

Iz priložene diskete lahko inštalirate gonilnike za DOS in Okna. Z inštalacijo ni nobenih težav, saj se izdelovalci zavedajo, kaj pomeni preprostost uporabe. Seveda so priložena tudi nujna navodila za uporabo tiskalnika v slovenščini. Kaj je torej največja prednost oz. slabost pri takšnem nakupu? Predvsem printer po kvaliteti izpisa zaostaja za svojimi konkurenti, vendar pa ga odlikuje preprosta uporaba, nizka cena in dokaj visoka hitrost izpisa.

Ločljivost: 300 dpi, tehnika tiskanja: matrični 24 iglic, hitrost: 216 cps (draft), emulacije: Fujitsu DPL24L +, IBM XL24E, Epson LQ 1170; format: A4; cena 39 900 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Dines d.o.o., Parmova 41, Ljubljana, tel. (061) 319-945.

Fujitsu DL1150

Prav tako 24 iglični printer je močnejši brat zgoraj opisanega tiskalnika. Na začetku testiranja te naprave je prišlo do prav nevsakdanjega zapleta, saj sva pretiskala celotno uredništvo, da bi našla skrito glasbeno skrinjico, na koncu pa se je izkazalo, da se čudni zvoki širijo iz melodičnega Fujitsuja. Lahko bi rekli tudi tako: za malo denarja veliko muzike. (Bolj zahtevni naj si vseeno privoščijo zvočno kartico!)

Oblika printerja je povsem klasična, žal pa ta klasika pri starejših igličnih tipih pomeni robustnost, zato vam zavzame veliko prostora na vaši pisalni mizi. Nastavitev tiskalnika poteka s pomočjo tipk nameščenih na tiskalniku. Z ročico ob valju določate debelino papirja, hkrati pa ločujete tudi med klasičnim in neskončnim papirjem.

Hitrost barvnega izpisa ni ravno na zavidljivi ravni, pri črnobelih slikah pa je stvar malce drugačna. Pri barvnih slikah nikakor ne smete uporabljati tankega papirja, saj se le ta preveč hitro "namoči" in posledično tudi natrga.

Ločljivost: 360 dpi, tehnika tiskanja: matrični 24 iglic, hitrost: 240 cps (draft), osnovni gonilnik: Fujitsu DPL24C +, vgrajeni gonilniki: IBM Proprinter, Epson LQ 2500/2550, format: A4 ležeči, cena 73 780 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Dines d.o.o., Parmova 41, Ljubljana, tel. (061) 319-945.

Fujitsu VM4

Laser kot laser? Ne! Fujitsujev model VM4 po velikosti spominja na brizgalni printer, vendar se v njem skriva popolnoma drugačna tehnologija. Velik je ravno toliko, da lahko v njegov podajalec (predal je na spodnji strani) naložimo 100 listov papirja. Zanimiv pri njem je tudi ogrevalni čas, saj je ta le okoli pol minute. Kvaliteta in hitrost izpisa sta na nivoju ostalih laserjev, najlepše pa je to, da za tiskanje grafike ne porabi dosti več časa kot za običajen tekst.

Vse delo s tiskalnikom in nastavitve upravljate preko gonilnika, na napravi boste našli le stikalo za vklop in 5 "kresničk". Razveseljivo je predvsem to, da pri vseh treh Fujitsujevih tiskalnikih prodajalec (Dines d.o.o.) ponuja (poleg obsežnih navodil v angleščini) tudi slovenski prevod navodil za uporabo. Za sladokusce pa so pri laserskem printerju priložena celo navodila v nemškem, francoskem in italijanskem jeziku.

*Ločljivost: 300*900 dpi, tehnika tiskanja: laserski, hitrost: 4 ppm, medpomnilnik: 1 Mb RAM, osnovni gonilnik: HP LaserJet III, format: A4; cena 99 900 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Dines d.o.o., Parmova 41, Ljubljana, tel. (061) 319-945.*

HP DeskJet 320

HP printer je verjeli ali ne težak le slaba dva kilograma in je celo lažji od lastnega podajalca papirja. V podajalec lahko hkrati zbasete 60 listov papirja. Tiskalnik je zelo lepo oblikovan, z njim pa je tudi lahko rokovati, še posebej potem, ko ugotovite, s katere strani jemlje papir in kako ga postaviti na mizo, da ne boste založili gumbov.

Njegova hitrost je na zavidljivi ravni, odlikuje pa se tudi po hitrosti, saj popisan list dobesedno bruhne iz sebe. Še za eno lepo lastnost so poskrbeli izdelovalci. Da se uporabnik ne bi preveč mučil z inštalacijo gonilnikov, ima printer vgrajen ColorSmart sistem, ki samodejno pregleda dokument in nato za tisk uporabi idealno emulacijo. Za kvaliteto, ki jo testirani HP ponuja, je cena smešno nizka. Sicer pa ima printer tudi možnost baterijskega napajanja.

Ločljivost: 600x300 dpi, tehnika tiskanja: brizgalni 64 šob, hitrost: 330 cps draft, medpomnilnik: 48 kb, osnovni gonilnik: HP DeskJet 300 Series, format: A4, cena 25 000 SIT (brez podajalca papirja). Tiskalnik je posodilo podjetje Hermes Plus, Celovška 73, Ljubljana, tel. (061) 15-93-322.

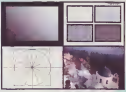
Canon BJC 600 in BJC 4000

Kaj pomeni profesionalen odnos do kupca je razvidno že na prvi pogled. Vakuumsko zapakirana navodila, diskete spravljene v posebni škatlici (za vsak jezik posebej), prijazen instalacijski program, ne smemo pa pozabiti, da vam fantje dajo zraven tiskalnika še vse kable, potrebne za priklop na računalnik (ali mikrovalovno pečico/op rez pis./). Tudi delo s tiskalnikoma je udobno in neslišno, avtomatski podajalnik papirja je dovolj natančen, če pa vam navaden papir ni všeč, so vam pripravili gonilnike za tiskanje na recikliran papir ali tekstil. Ful kul. Za razliko od svojih dveh črnobelih bratov imata oba nameščena stikala za nastavitev na kontrolni plošči na vrhnji strani tiskalnika in ne pod pokrovom. Po hitrosti ju res ne moremo primerjati z barvnim Stylusom, vendar lahko z gotovostjo zatrdimo, da spadata v vrh barvnih brizgalnikov dosegljivih navadnemu ljudstvu.

Canon BJC 600: ločljivost: 360 dpi, tehnika tiskanja: barvni brizgalni 64 šob, hitrost: 240 cps draft, medpomnilnik: 60 kb, emulacije: IBM Proprinter X24E, Epson LQ 2550, format: A4; cena 99 000. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna d.d., Celovška cesta 175, 61000 Ljubljana, Tel. 15-93-341, 15-94-246.

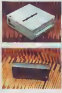
Canon BJC 4000: ločljivost: 720 dpi, tehnika tiskanja: barvni brizgalni 64 šob za črno barvo oz. 24 šob za vsako barvo, hitrost: 496 cps HS, 346 cps HQ; medpomnilnik: 64 kb, emulacije: IBM Proprinter X24, Epson LQ, format: A4, cena 88.000; Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna d.d., Celovška cesta 175, 61000 Ljubljana, Tel. 15-93-341, 15-94-246.

Testni izpis s tiskalnikom Canon BJC 4000 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



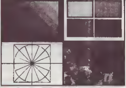
Testni izpis s tiskalnikom Canon BJC 800 (slika tiskalnika je levo spodaj)

Testni izpis s tiskalnikom Fujitsu 1V14 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



Testni izpis s tiskalnikom Hewlett Packard DeskJet 320 (slika tiskalnika je levo spodaj)

Testni izpis s tiskalnikom Fujitsu DL1150 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



Testni izpis s tiskalnikom Fujitsu DL700 (slika tiskalnika je levo spodaj)

Vrstice za vse vas, ki se vam je modem zdel daleč prezapleten, da bi se ga lotili sami. Vse o hardveru in softveru!

Modemi?

Ko sem bil majhen in ko je bil še čisto majcen tudi moj ... (Ti pacek grdi! Kakšne oslarije ti pa norijo po glavi? :-) ... moj prvi osebni računalnik (ZX Spectrum press), sem sanjaril o nekakšnem strašnem super računalniškem multimedijskem monstrumu (s širokim srcem Z-80 :-) kateremu bi lahko priklopil prav vsako napravico iz moje male otroške sobice in tudi kakšno od atija in mamice. Pa čeprav se mi takrat tudi slučajno še sanjalo ni o besedi multimedija (no, tudi drugim po svetu se je o tem še bolj malo sanjalo). Takrat je v moji otroški domišljiji nastala slika (ki sem jo tudi narisal — glej sliko!) oziroma načrt računalniškega prototipa M1. Ja, to bi bila res huda mašina za tiste čase! Nanjo bi lahko priklopil vse od radijskega sprejemnika, televizije, akvarija za ribice pa celo do neke zarjavele televizijske antene (ki mi jo je velikodušno podarila teta, ker verjetno ni imela dovolj velikega koša za odpadke, pa se je spomnila name ...) za medplanetarno komunikacijo z oddaljenimi civilizacijami širom po vesolju ... in vse do čisto tapravega telefona za komunikacijo po Zemlji.

Slednjemu se bomo posvetili v tej seriji člankov, ki si bodo sledili kar nekaj naslednjih številk Megazina. (Upam, da se bomo kdaj lahko lotili tudi naprednejega!) Od najbolj banalnih in preprostih zadev, kot so "priključitev računalnika na telefon" pa do igranja prek telefonske linije, pogovarjanja s tipkami prek računalnika in telefona (chat), uporabe elektronskih oglasnih desk (BBS) in vse do resnih računalniških komunikacij. Ne ustrašite se besede "resnih" v prejšnjem stavku, saj nisem mislil čisto za res. Sicer pa beseda "resnih" sploh ni nujno povezana z besedo "kompliciranih" ... popolnoma preprosto bo in razumljivo za vsakega Megazinovca! Vse to pa se bo kasneje še nadaljevalo v naslednjo novo Megazinovo "nadaljevanko" o največji svetovni formaciji nasploh – gigalomansko terantskem računalniškem omrežju Internet.

Samo še za trenutek se vrnimo k strašnemu prototipu M1. To je enkraten primer, kako lahko sanje v nekaj letih postanejo živa resničnost! Takrat niti najmanjšega pojma nisem imel, kako bi priklopil TV, radio ali celo telefon na računalnik, pa se, verjeli ali ne, s tem sploh nisem posebno obremenjeval. Vse skupaj se mi je zdelo kot znanstvena fantastika. V tem času pa so se že snovala prva velika čuda moderne elektronske umetnosti!) in tako se je začel tudi bliskovit razvoj osebnega računalništva. Še preden sem se dobro zavedel (in kupil prvega PCja) je bilo že slišati o prvih dodatkih za osebne računalnike. Zelo zanimivo je, da je bila prav povezava računalnikov prek telefona razvita med prvimi!

Ta čudežna napravica, v katero lahko vtaknemo telefonsko linijo, se imenuje modem. Več o tem, kako stvarca deluje, si preberite v prilogi, tule pa bomo bolj na dolgo in široko razdelali, kaj stvarca sploh dela oziroma kaj lahko mi s to stvarco naredimo. Torej, modem je naprava, največkrat v obliki računalniške kartice (za PC) ali pa kot samostojna škatla (manjših dimenzij) poleg računalnika, ki ima to lepo lastnost, da je izredno klepetava (celo bolj kot moja sestra! :-))) Če ji le priključimo telefonsko linijo (modemu) in zavrtimo telefonsko številko prijatelja ali prijateljice, ki ima podobno napravo priključeno na svoj računalnik, se takoj ogreje, ter začne veselo mežikati z lučkami na ohišju (zunanja izvedba) in na veliko nakladati z modemom na drugi strani linije. In kaj za vraga sploh imava od te nakladarije moj(a) prijatelj(ica) in jaz?

Verjetno ste se že srečali s kakšno igro, ki je ponujala tudi podporo modema, ali pa ste kaj podobnega lahko prebrali v recenziji kakšne igre v tej reviji. Z modemom se namreč lahko povežemo prek telefona z drugim računalnikom, na katerem teče ista igra, če ta le zna delati z modemom in se tako pomerimo v svojih npr. letaskih ali pretepaških spretnostih z nasprotnikom na oni strani žice. Če oni še nima izbrane igre, mu jo lahko prek modema celo pošljemo, seveda, če je igra v javni lasti! In to še ni vse ... Z modemom se lahko povežemo tudi na druge računalniške sisteme, ki so med seboj tako povezani, da lahko prek njih komuniciramo z miljoni računalniških uporabnikov po celem svetu. Z modemom ne boste več sami! :) In tudi to sploh še ni vse ... O vsem tem bomo v nadaljevanjih še zelo podrobno pisali, naslednjič pa si preberite več o tem, kako priklopiti modem in ga seveda tudi prvič uporabiti.

Samo Kraker **OS/2 za začetnike (3)**

Živjo, OS/2

Tokrat si bomo ogledali, kako si uporabnik priredi okolje svojemu okusu. Naslednjič pa o OS/2 Warpl

Užitek, ki ga mora poznati vsak ljubitelj računalnika, je nastavitev delovnega okolja na način, ki mu najbolj ustreza. Tu ne gre le za nagnjenost monitorja in za to, da tiskalnik greje premrzle noge, gre za ti. "kustomizacijo" izgleda operacijskega sistema. Ker DOS ne ponuja kake oblice možnosti nastavitev, je bil tu skrajni dom- et nastavitev kakšen menu izbire zagonskih datotek, zagon Norton Commanderja. Tu in tam pa si je kdo zamenjal tudi obliko pisave v DOSu. Z razmahom Windowsov se je PC svet v tem pogledu nekoliko spremenil. Čeprav sami Windowsi ponujajo relativno malo možnosti nastavitev, pa obstaja kar dosti (v glavnem shareware in PD) programov, s katerimi se da marsikaj postoriti.

V kako poduhovljeno kustomizacijo se spuščamo tisti, ki grafično okolje veliko uporabljamo. Razlika med OS/2 in Windowsi je predvsem v tem, da Windowse uporabljamo kot nekakšen vmesnik za zagon programov, ki so pisani posebej za Windowse, medtem ko OS/2 dejansko nadomešča DOS. Zaradi tega preživi uporabnik OS/2 v svojem okolju več časa kot pa uporabnik Windowsov, kar pomeni, da se bo verjetno tudi bolj potrudil s kustomizacijo. V tem spoznanju boste postali podobni uporabniku Macintosha, Atarija, Amige, ... kjer so bili že od samega začetka obsojeni na grafično okolje. Z OS/2 in dobrim PCjem se počutim kot Tito in ko sem prejšnji teden pred kolegom pognal v enem oknu Doom, v drugem F1GP, v tretjem Word for Windows 6.0, v četrtem pa je ukazoval Lord Vader (vse na istem ekranu), so imeli na kliniki veliko dela, da je prišel spet k sebi. Luksus!

OS/2 nudi res obilico možnosti nastavitev, tudi tu pa se najdejo pripomočki drugih proizvajalcev (npr. na CD-ROMih Night Owl). Nastavitve naj bodo učinkovite in lepe, predvsem pa pisane na kožo uporabnika. Učinkovitost pomeni, da veste, kje boste našli določen program, najpogosteje uporabljane zadeve pa naj bodo tudi najlaže dosegljive. Lepota, kot nek relativen pojem, pa naj bi uporabnika, ko vključi računalno v še tako zamorjenem dnevu, spomnila na srečno pretek lost.

Torej, tukaj je eden od receptov, kako dobiti nastavitve na sliki. Ne bodite falzifikatorji in si vsaj enkrat izmislite kaj lastnega! Tole tukaj je le primer (ki je mimogrede meni zakon, Dusanov).

Po inštalaciji se bodo pred vami znašle originalne nastavitve (bruhl), ki kar kličejo po spremembah. Da ikon ne bi premikal z desnim gumbom na miški, sem najprej sredi ekrana pritisnil na desni gumb, da se mi je izrisal pop-up menu, poklikal sem "system setup", nastavitve miške in namesto premikanja z desnim nastavil premikanje z levim gumbom. Ikone pred vami so v glavnem sistemske narave, zato sem jih nemudoma vse pospravil v skupino OS/2 System, ki je sicer le ena od mnogih ikon na ekranu.

Pri ikonah obstaja med OS/2 in Windowsi bistvena razlika. Skupine ikon imajo lahko v OS/2 namreč tudi podskupine v neomejeni globini (ti. drevesna struktura, podobno kot s pod-direktoriji). Podobno kot druge ikone (v namišljenih skupinah) obravnava OS/2 tudi fizične direktorije na diskih. Do prikaza teh pridemo z uporabo ikon v podskupini Drives v skupini OS/2 System. Verjetno se vsak še iz DOSovskih časov dobro znajde v svojih direktorijih, zato je nadvse koristno imeti predal Drives odprt (urejenost ekrana se s "Shut down" shrani). Razlika med temi ikonami je tudi v tem, da se lahko prve brišejo le z ekrana, druge pa direktno z diska. Odsvetujem tudi brisanje sistemskih ikon.

Prek Drives ikon je resda dosegljivo vse, ker pa 75 odstotkov časa preživim s 5 programi, sem njih ikone položil kar na mizo. Ikona OS/2 System je že tu, za Word pa prek Drives odprem direktorij Winword, poklikam Winword ikono, stisnem desni gumb miške in izberem opcijo "Create shadow". Senco (ikono) kopiram na desktop in to je vse. Podobno sem naredil še z nekaj programi, poleg tega pa še z emulacijo DOSa in Dual Boot. Ker sta imela grdi ikoni, sem ju spremenil z Open Settings v pop-up menuju, kjer je na strani General že vgrajen editor ikon. Vedno sem si želel imeti trak z gumbi namesto teh ikon, ker pa ga (še) nimam, sem si z ukazom na pop up menuju skreiral prazno okno in vanj prenesel vse te prosto ležeče ikone. V istem menuju sem jim določil tudi minimalno velikost naslovov.

S premikanjem ikon po ekranu bo OS/2 tudi preurejal poddirektorije v direktoriju Desktop. Ti poddirektoriji OS/2ju povedo, kako naj ob zagonu uredi ikone in jih, tako kot tudi vse INI datoteke, nikar ne brišite ali preurejajte ročno, če si niste prej prebrali Restoring, Replacing Desktop v navodilih ali v General Help v predalu OS/2 System.

Pri koncu smo že. Zgornja statusna vrstica je bolj okrasne narave in je v resnici zgolj vertikalno skrčeno okno (najbrž bom dal tja uro ali pa, če bom kdaj imel, števec sporočil). In malo sem prestavil smetnjak. Ozadje se določi v Open Settings pop-up menuja s klikom na samo ozadje ekrana, osnovno paleto pa v OS/2 System/System Setup/Scheme Palette in to za posamična okna ali pa za vse skupaj. To je vse.

Operirajte na višji stopnji!

Ekstremno

Wingman Extreme je nemara najboljša igralna palica do zdaj. Poleg vseh znanih smeri ponuja še 360-stopinjski obrat

Kmalu po sestavitvi prvega računalnika so bile zanj napisane prve igre. To so seveda bile arkade tipa modri kvadratek ustreli črni krog, vendar dovolj privlačne, da so množice na njih zabile neslutene količine prostega (in službenega) časa in tako povzročile gospodarsko recesijo ter živčni zlom svojih nadrejenih. Toda ni preteklo mnogo vode, ko je nek vneti igralec hotel napraviti uslugo svojim deformiranim prstom in v garaži sestavil prvo igralno palico. Verjetno je bila zadeva bolj podobna klimatiziranemu pralnemu stroju, pa vendar

je bil njen namen dosežen: rešiti igralca pred tangom prstov po tipkovnici in ga opremiti z orodjem, ki bo njegove reakcije prenašalo hitreje in neposredneje v računalnik. Ideja se je prijela in z leti so se igralne palice počasi, vendar zagotovo prerinile ob bok hišnim miljenčkom. Ker ima tržišče kljub mnogim (večinoma poševnookim) proizvajalcem še vedno nekaj nezakupanih tržnih niš (predvsem na področju kakovosti), se je odločilo vanj vstopiti tudi švicarsko podjetje Logitech, priznan izdelovalec miši, trackballov in podobnih sledilnih naprav. Odločili so se izdelati igralno, bolje krmilno palico, ki bi posegla na del trga, ki zahteva brezkompromisno natančnost in kvaliteto: tržišče palic za letalske simulatorje.

Palici se že na prvi pogled vidi, da ni bila ustvarjena z mislijo na Mortal Kombat ali Rise of the Robots. Njeni nameni so plemenitejši (!?!?): posnema namreč krmilno palico lovskih letal s poudarkom na ergonomiji. Wingman Extreme ni bil narejen po nobeni znani krmilni palici kakšnega letala, temveč poizkuša do popolnosti ugoditi čvrstemu prijemu pilotove roke. Tudi pogled nanjo je prijeten: v vijolični modrini materiala ni nikjer mogoče zagledati enega samega pravega kota, povsod prevladuje mehka zaobljenost. Podstavek je zelo masiven, dobro obtežen za histerično nagibanje ročice iz ene v drugo skrajnost. V njem sta vgrajena dva potenciometra, s katerima lahko kalibrirate palico med igro samo, česar pa meni nikoli ni bilo treba nastaviti, saj sta glavna potenciometra (tista, ki nadzirata odmik palice) zelo natančna. V dobro palice se lahko šteje tudi zelo dolg kabel do računalnika, ki lahko reši marsikatero prostorsko zagato. Zanimivo je, da računalniški vtič še vedno nima vijakov za pričvrstitev kot podobni kabli. To bi Logitech lahko odpravil z minimalnimi stroški.

Najbistvenejši del je zagotovo ročaj. Za levičarje popolnoma neuporaben, se desničarjem dobesedno vleže v dlan. Podobno je s tipkami, saj so nameščene na najbolj pripravnih mestih: ena pod kazalcem in ena pod palcem, kadar ta počiva na posebni polički na levi strani, ter dve tipki, prav tako namenjeni palcu, na vrhu. Poleg njiju leži še štiripotno stikalo, t.i. "cooley hat", s katerim lahko izbirate npr. pogled iz letala. Vse to tipkovje seveda podpirajo standardni Thrustmaster gonilniki, ki so vdelani že v vsako letalsko simulacijo.

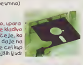
Ta krmilna palica je naslednji korak k navidezni resničnosti. Še nikoli nisem tako užival v letu s Cessno v microsoftovem Flight Simulatorju 5, saj je WE ravno prav trd in ima ravno pravšnji hod. Če bi bili drobnjakarski, bi si lahko zaželeli le še menjavo vzmeti palice z bolj ali manj močnimi, kar pa zaenkrat nudijo le vrhunsko dragi modeli drugih znamk. Vendar je tudi brez tega WE odličen izdelek, ki si zasluži mesto pod pleksi kupolo vsakega še tako abstraktnega plovila. Pa naj bo to F16 Cobra MkIII ali pa TIE Interceptor, ki je "ready for take-off". Zaželimo mu lahko samo še "Roger. Have a nice day!"

C Đ > BINARNA DEPONIJA

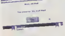
Binarna deponija na Binarni deponiji
V prejšnji številki smo se v deponiji obupno zmotili in Canonov tiskalnik BJC 600 razglasili za skener. Motiti se, je človeško (Vedno motiti se, je neumno)

Jezus je na vašem IDE
Fino, se vsaj disk ne bo nikoli več sesul. Kdo pa varuje diske SCSI? Alah?

Če ne gre na silo, upora bi večje kladivo
Kako olajšujoče je, ko ugotovimo, da je na svetu še cel kup neumnejših ljudi



Novo iz založbe Pasadena Tipkovnice za telebane
Halo, tehnična podpora? Kje je pa tipkovnica za računalnik?

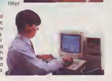


Konec hladne vojne
Ker so vsi pametni vohuni upokojeni, firme najemajo takšnele idiote. Upajmo da ima monitor protiodsevni filter.

Brezizhodna situacija
Vse pesniške prispodabe pekla ob temle kar zbledijo

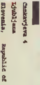
Dober PC...
Za samo 2099 dolarčkov dobite simpatično čepico, pod njo pa... hmm... PC ja?

Klavirski recital
Cenjene dame in spoštovani gospodje, na vrsti je Chopinov koncert za tipkovnico in blesavo postriženega kretena



CCCP+Perecpojka=3u
OK, saj vemo, da so Američani zarukan folk, ampak tole je pa od sile. Če imajo Rusi v abecedi (mi vemo, da je ta azbuka) nekakšne trojke, še ne pomeni, da imajo tudi štirice... S škatle igre Conspiracy

Yugo what?
Takle faks je pripiskal na neko slovensko računalniško firmo in ustase kar sama razlezejo. Krasota je iz Velike Britanije, province Rimskega imperija



telefoniral, nej nehajo razbijat
po stanvajnu.
Škoda k' majo tko tečne sosede.
Prav d' take
multihiperfutunutronmedijske
mašine še ni vidu.

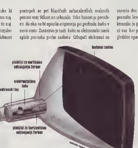
Jes morm to vidt!
Takoj greva s
Petrom na
Maitim multižur.
Prid še ti ne bo ti žou!

Delna pavzeta pa PC Magazine

Monitor ali prikazovalnik je oglasna deska njegovega veličanstva. Sprehodimo se od televizorja do mavrice.

Monitor

Monitor je zagotovo del računalnika ki pade naključnemu mimoidočemu naj prej v oči Verjetno zato ker je še naj bolj podoben klasičnemu televizijskemu sprejemniku Toda videz vara Zunanja podobnost je namreč edino kar imata uapravi skupnega Glavni del je pri obeh zaslon na površini katerega se izrisuje slika oz sporočilo ki ga računalnik posreduje Zaslon je velika katodna cev idejno dopolnjena izvedba elektronke (spoznali smo jo že v prvem delu te rubrike) ki ima namesto elektronskega ponora steklo cev razširjeno v zaslon Iz cevi je izsesan zrak, ki bi elektronom predstavljal nepremostljivo oviro na njihovem potovanju iz "elektronskega topa" naprave ki oddaja elektrone blizu zadnje stranice monitorja do zaslona Ko elektroni zadenejo zaslon se zasveti njegov fosforni premaz kar gledalec zazna kot sliko Elektroni zaslona seveda ne zadevajo kar povprek temveč ubogljivo capljajo en za drugim v izredno tankem žarku ki se premika od ene proti drugi strani zaslona Ko žarek doseže skrajno točko se prestavi eno vrstico nižje in začne znova risati vrstico podobno kot pisalni stroj Ko prispe do zadnjega vogala zaslona se zopet postavi v prvi vogal in neumorno nadaljuje z risanjem Ta postopek se pri klasičnih računalniških zaslonih ponovi vsaj 50krat na sekundo Taka hitrost je potrebna da oko ne bi opazilo migotanja pri prehodu žarka v novo vrsto Zanimivo je tudi kako se elektronski žarek sploh premika preko zaslona Gibajoči elektroni so "nosilci električnega naboja" (tako je vsaj pripovedoval učitelj fizike v osnovni šoli) in zato podvrženi magnetnim silam Z magneti torej lahko spremenimo pot žarka! Ker pa v monitorju ni "malih zelenih škratov" ki bi prenašali magnetke dovolj hitro to nalogo prev



zameta dve tuljavi ena za smer gor-dol druga za premike levo-desno S kopico ustrezne krmilne elektronike ju prisilimo v željeno delovanje Seveda to še ni vse kar potrebujemo za prikaz lepe slike Da bi jo gledalec opazil, je potrebno včasih žarek ugašati (dobimo črno točko na zaslonu) in prižigati (pojavi se svetleča točka) Tako dobimo črnobelo sliko Skrivnost barv pa leži v mavrici Znanstveniki so ugotovili da lahko s kombinacijo majhnega števila barv dobimo vse možne barvne odtenke podobno kot pri mavrici To "majhno število barv" v monitorju pomeni tri (3) barve rdečo modro in zeleno Z njihovo kombinacijo se da dobiti vse barve celo belo! Tri barve pa dobimo iz treh različnih "topov" v katodni cevi

Do tod je delovanje televizorja in monitorja približno enako Bistvene razlike se pojavijo pri obliki signala ki ga dobi naprava Pri televizorju je to kompozitni signal pri katerem se vsi podatki o sliki in zvoku prenašajo po enem kablu kar ima za posledico cenejšo napeljavo pa tudi slabšo kvaliteto slike kot pri monitorju Pri slednjem pa se slika prenaša preko trožilnega RGB kabla (Red-Green-Blue rdeče-zeleno-modro - barve topov v monitorju) kar ima za posledico mnogo ostrejšo sliko primernejšo za dolgo neutrujajoče gledanje

računalnik Ideja se je prijela in z leti so se igralne palice počasi vendar zagotovo pretihotapile ob bok hišnim mlinčkom Ker ima tržišče klub mnogim (večinoma poševnookim) proizvajalcem še vedno nekaj nezakrpanih tržnih niš (predvsem na področju kakovosti) se je odločilo vanj vstopiti tudi švicarsko podjetje Logitech priznan izdelovalec miši trackballov in podobnih sledilnih naprav Odločili so se izdelati igralno - bolje krmilno palico ki bi posegla na del trga ki zahteva brezkompromisno natančnost in kvaliteto tržišče palic za letalske simulatorje

Palici se že na prvi pogled vidi da ni bila ustvarjena z mislijo na Mortal Kombat ali Rise of the Robots Njeni nameni so plemenitejši (!!!?) posnema namreč krmilno palico lovskih letal s poudarkom na ergonomiji Wingman Extreme ni bil narejen po nobeni znani krmilni palici kakšnega letala temveč poizkuša do popolnosti ugoditi čvrstemu prijemu pilotove roke Tudi pogled nanjo je prijeten v vijolični modrini mate nala ni nikjer mogoče zagledati enega samega pravega kota povsod prevladuje mehka zaobljenost Podstavek je zelo masiven dobro obtežen za histerično nagiban

IZŽREBANCI MED NOVIMI NAROČNIKI NA INFOSU:

OS/2 Warp (IMB Slovenija, Trg republike 3):
Peter Krušič Ulica Nikola Tesle 15 63310 Žalec
Igra Theme Park za PC (ITA plus, Ljubljana):
Matic Slapšak Steletova 17, 61240 Ljubljana
PC za telebane.
Andrej Kristan Železnikova 12, 61117 Ljubljana
DOS za telebane
Branko Veladžić Hrvatinova 7 66280 Ankaran
Windows za telebane
Gregor Silič Kunaverjeva ul 14 61117 Ljubljana
Corel Draw! za telebane
Klemen Hervat Dijova Gorica 4 61291 Škofljica
QuattroPro za telebane
Gregor Garčar Zdraviliška 22, 63272 Rimske Toplice
Škatla za diskete (MK):
Miran Šnigoj Cankarjeva 10 61000 Ljubljana
Podloge za miške in kulili (Secom) Jernej Meruš č, Kosovelova 29 61000 Ljubljana Tone Redek, Vina Gence 11 68210 Trebnje Josip Radman Gerškova pl 12 61000 Ljubljana Marko Valnar Prušnikova 29 61000 Ljubljana Igor Cetina Kajuhova 6, 66230 Postojna Aleš Matuj Vrtnarska 4 69000 Murska Sobota

Aerodinamičen design
Štirje gumbi za zahtevne pilote.
Gumb za panoramske preglede.
NA ZALOGI
WingMan Extreme
Cena: 6.990,00 SIT
LOGITECH
SoundMan Wave
• SCSI vmesnik.
• 16 bitna glasbena kartica
• Wave table sinteza zvoka, ki jo omogoča novi Yamahin čip OPL4
• Hardverska združljivost s Sound Blasterjem
• Najenostavnejša instalacija od vseh konkurenčnih kartic na tržišču
• Vključuje več zelo uporabnih programov za obdelavo zvoka ter glasbe
• Tri leta garancije
BAVANT
BAVANT d.o.o.
Prušnikova 83
61210 Lj. Šentvid
tel. 061 51-197
Cena: 22.990,00 SIT

Peter mi je reku, d' je Jan dobu tako full mašino s CD-jom in muzko. Pol k' jo je prkluču na štolp so rastural, dokler jm niso sosedovi telefoniral, nej nehajo razbijat po stanvajnu.
Škoda k' majo tko tečne sosede. Prav d' take multihiperfutunutronmedijske mašine še ni vidu.
Jes morm to vidt! Takoj greva s Petrom na
Maitim multižur.
maitim
Multimedija
Kamniška 39
61241 KAMNIK
telefon in fax
061 815 555
815 555

Uvodnik **Boštjan Troha**

Srečno novo leto, Intel!

Miklavži Božički Dedki mrazi pošteni politiki in kar je še te mitologije nimajo ob koncu leta za računalniškega giganta Intel v malhi prav nič razveseljivega. Notorični procesor pentium ki naj bi osvojil svet kakor je to uspelo predhodniku štirinemšestki ne zna računati. Po Intelovih informacijah se lahko zgodi da procesorček napačno prestavi kroglice na svojem abaku na vsakih nekaj milijard računskih operacij s plavajočo vejico. Tamkajšnji fantje so zraven priložili še izračun po katerem se potencialnem napaka pri vsakdanjem delu pojavi na 27 tisoč let. Očitno so računali s pentiumom saj je jasno da procesor zmelje nekaj milijonov operacij v parih urah.

IBM-ovci ki v svoje mlinčke ne vgrajujejo več pentiumov (malo zaradi pentiuma samega malo zaradi PowerPC-ja ki se kar nekako ne prodaja malo pa zaradi dramatičnega vica) so dokazali da pri nedolžnem delu z Excelom ali 1-2-3 pride do napake že po dobrih osmih urah. Če se zmotimo za pregršče dolarjev je še nekako znosno ko pa se zaradi napačnega izračuna sesuje most in pod seboj pokoplje Dedka Mraza ali Božička pa ni več šale.

Razumljivo je torej da so ljudje zagnali vik in krik češ kupili smo mačka v žaklju dajte nam denar nazaj sicer vas bomo tožili za dvanajst milijonov dolarjev. Newyorška borza pa se je Intela usmilila in na dan IBM-jeve odpovedi pentiumu ustavila prodajo Intelovih delnic ki so bile že skoraj on tleh.

Jasno pa je da transnacionalka kalibra Intel ne more kar čez noč propasti še bolj kristalno jasno pa je da nihče ne bi potočil solzice če bi do tega prišlo. Še najmanj AMD ali Cyrix. IBM ki na vsak način želi popularizirati PowerPC pa sploh ne.

Arhaična arhitektura Intelovih čipov ki jih navijajo in frizirajo dokler cela zadeva ne začne goreti si zasluži še bolj bizaren in ironičen propad kot je neznanje računanja. Kakorkoli se bo zgodba iztekla Intel ne bo več tisto kar je bil.

Megazinovci pa vam seveda voščimo srečen Božič in veselo Novo leto. Vabimo vas da nam pišete saj bomo z novim letom uvedli rubriko pisma bralcev!

Seznam oglaševalcev v Magazinu

Amer 92 (Stegne 21 Lj 061 1597 153)	44
Anni (Flerzaljeva 5 Lj 061 1253 193)	29
Autronic (Kardeljeva pl 17 Lj 061 302 990)	5
Avtotehna (Celovška 175 Lj 061 1593 341)	43
Bavant (Prešernova 83 Lj 061 51 197)	pl 3
[illegible]	
Byte Inside (Slovenska c. 15, Lj, 061 1251 413)	[illegible]
CDB (Dunajska 21 Lj 061 1324 045)	34
Chipy (Podrožniška 3 Lj 061 213 927)	40
Colby (Stanežiče 9a Lj 061 50 113)	23
[illegible]	
[illegible]	
Gekko (Stegne 25 Lj 061 1599 850)	pl 4
Gekko Inter (Stegne 21c Lj 061 1599 701)	46
[illegible]	
I Rose (Jagoče 3 Laško 063 731 557)	28
Infobia (Dunajska 120 Lj 061 342 829)	1
[illegible] (Dolničarjeva 14, Lj, 061 1312 833)	[illegible]
Jeansek (Nova ulica 11 Domžale 061 714 974)	pl. 2
KEM (Cesta VIII/1 Velenje, 063 856 134)	[illegible]
Marlin (Kamniška 39 Šmarca 061 815 555)	pl 3
[illegible]	
Miak (Velika 4 Lj 061 267 748)	24
[illegible]	
PEM (Prešernova 6 Lj 061 315 191)	42
Professional (Stegne 19 Lj 061 1592 804)	35
[illegible]	
[illegible]	

Hardver Softver Oboje